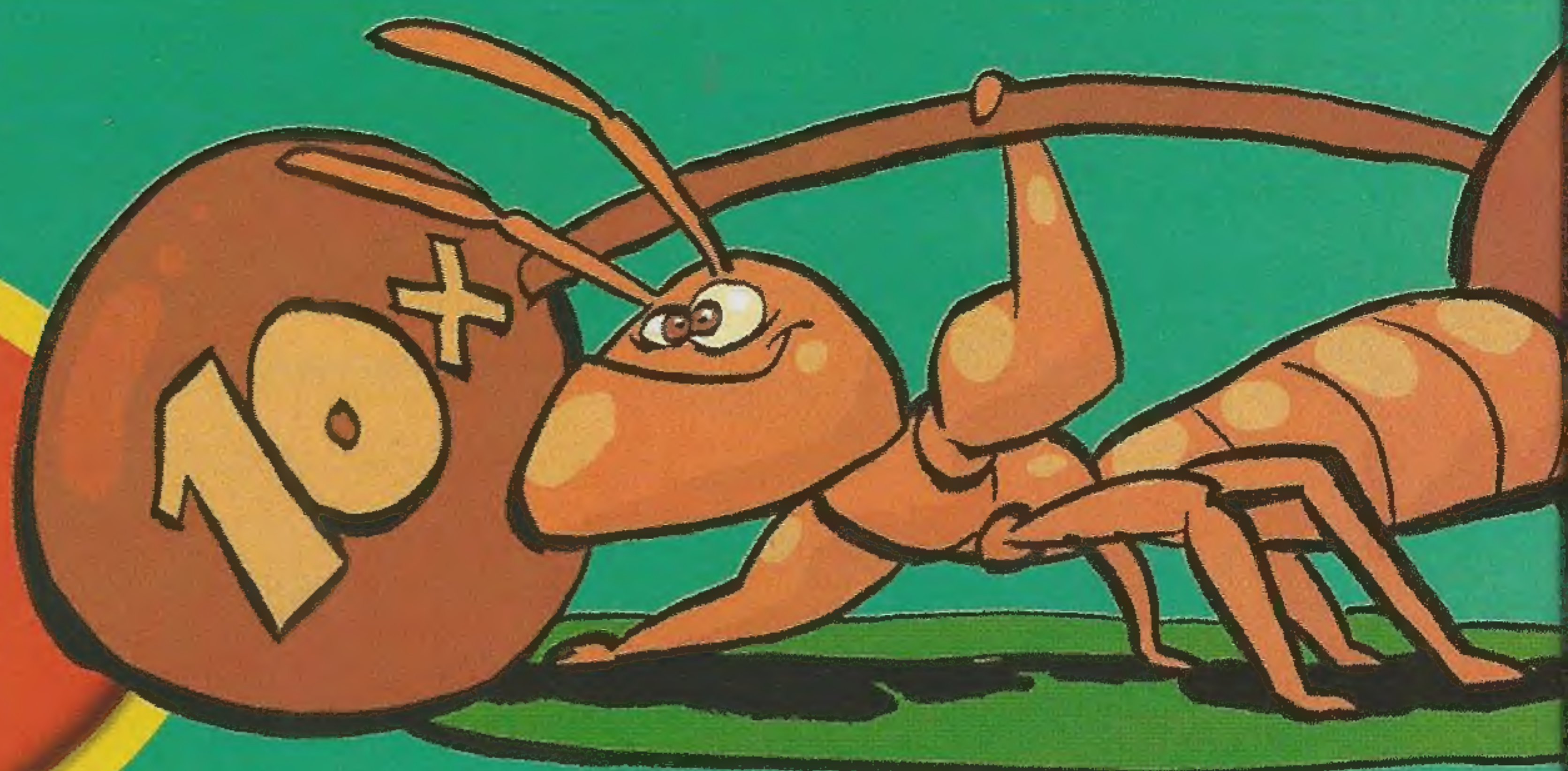
Abril
R$ 5,95
11/12/2003
Ano 4
Nº 196
RECREIO
ISSN 1517-7467
UM DUENDE EM APUROS
Confira nos cinemas as aventuras de um ajudante de Papai Noel que vai parar em Nova York
GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR
Adoro filmes de Natal!
GRANDALHÃO DO PASSADO
Faça um dino pescoçudo
www.RECREIONLINE.com.br
GRÁTIS
Envelope ROCKANIMAL com: o Chico 1 minigibi e 2 cartas
TESTE
O que acontece quando você se sente um peixe fora d'água?
QUADRINHOS
Salsicha e Scooby caem nas garras do cozinheiro-fantasma

RECREIO

AQUI TEM

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

QUAL O PESO QUE UMA FORMIGA CONSEGUE CARREGAR?

Marlucy Aparecida Ortiz Morais
Brasília – DF

Existem cerca de 11 mil tipos de formigas e o peso que conseguem carregar varia de acordo com a espécie. Como têm seis patas, elas distribuem o peso em vários pontos do corpo e algumas se juntam para levar uma carga muito pesada. A saúva, por exemplo, pode transportar uma carga que tenha de 10 a 15 vezes o peso do seu corpo.

PARA QUE SERVE O PLÁSTICO BOLHA? ONDE ELE SURGIU?

Maria Eduarda Bello
Catanduva – SP

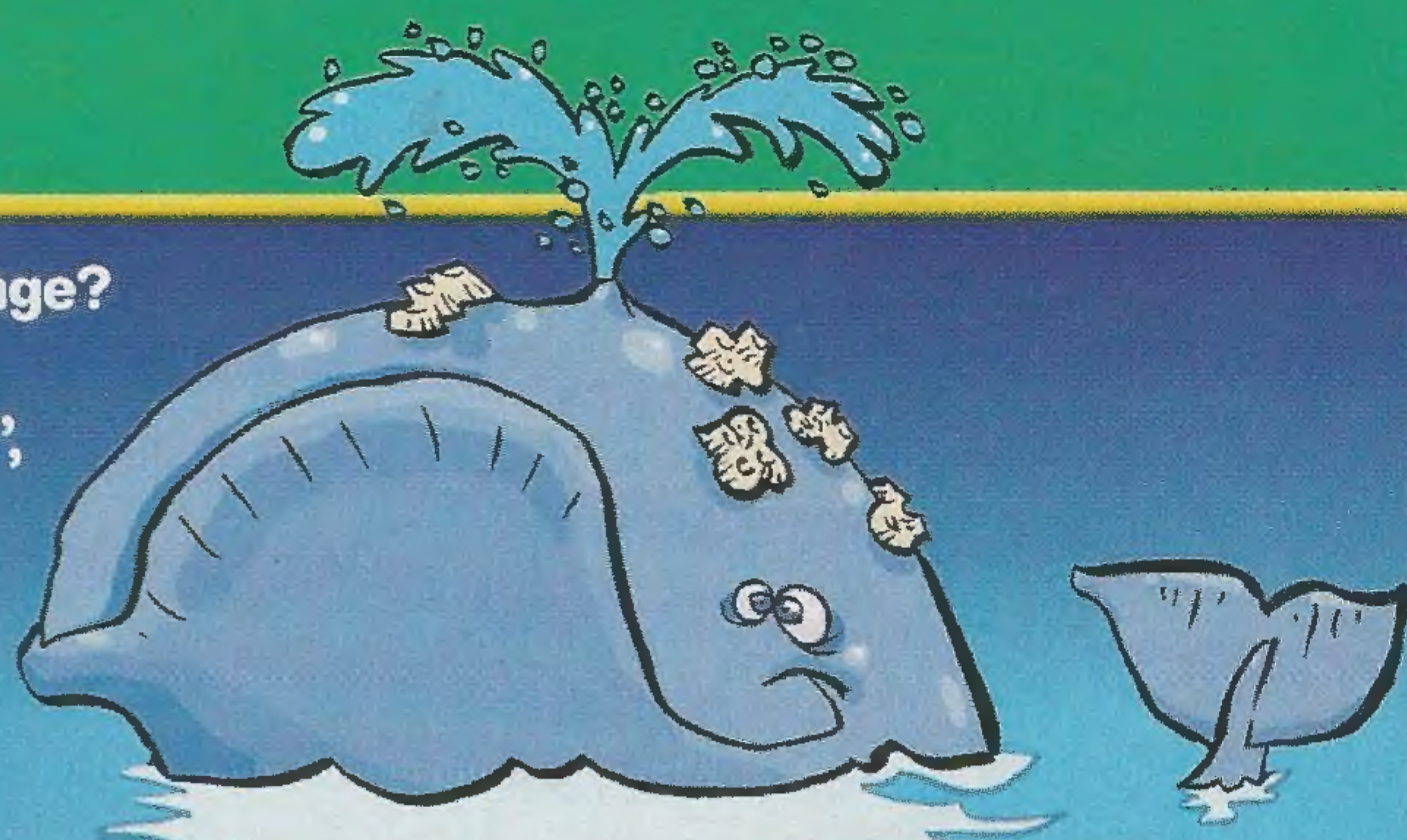
As bolhas do plástico funcionam como um amortecedor, por isso ele é usado para embalar e proteger materiais frágeis que precisam ser transportados. Não se sabe ao certo quando foi inventado, mas é possível que tenha surgido nos Estados Unidos por volta dos anos 50. O plástico bolha é feito com polietileno, que é derretido e, depois, dividido em dois rolos. A partir daí, máquinas especiais produzem as bolhas na superfície do plástico.

QUAL A DIFERENÇA ENTRE O PATO E O MARRECO?

Flávia de Souza Paiva
Fortaleza – CE

Patos e marrecos fazem parte da mesma família, a Anatidae, e são bem parecidos, por isso é fácil confundi-los. A principal diferença entre eles está no bico. Nos marrecos, ele é bem liso. Já nos patos, perto das narinas, há uma parte mais alta. Além disso, em geral, os marrecos são menores, têm entre 35 e 50 centímetros. Já os patos medem entre 45 e 80 centímetros.

VOCÊ SABIA QUE...

É possível reconhecer uma baleia-franca de longe? É que, ao subir à superfície para respirar, ela solta um esguicho de água em forma de "V", que chega a mais de 8 metros de altura. Outra característica dessa espécie são as saliências no dorso e na região da cabeça. Elas são formadas por colônias de crustáceos que acompanham a baleia a vida toda.

CONSULTORIA:
RICKARDO GOMES
(Universidade Federal do Ceará),
SEBASTIÃO CÉSAR BRANDÃO
(professor do Departamento
de Tecnologia de Alimentos
da Universidade Federal de Viçosa),
REINALDO J. BERTINI
(paleontólogo e professor
da Unesp de Rio Claro)
e ODAIR CORREA BUENO
(Centro de Estudos de
Insetos Sociais da Unesp).

POR QUE O QUEIJO MINEIRO, QUE É BRANCO, FICA AMARELADO COM O TEMPO?

Flávia C. Souza, 11 anos
Franca – SP

O queijo é formado por proteína, água e gordura. Quando ele fica em contato com o ar por muito tempo, a água evapora, deixando mais forte a cor amarela da gordura. Queijos bem amarelos, como o parmesão, têm maior quantidade de gordura do que de água.

É VERDADE QUE OS DINOSSAUROS HERBÍVOROS ERAM MAIS DÓCEIS QUE OS CARNÍVOROS?

Max Augusto J. da Silva
Por e-mail

Sim. Como os dinos herbívoros se alimentavam apenas de plantas não precisavam caçar outros animais. Eles atingiam tamanhos gigantescos. Os maiores eram chamados de Saurópodos e tinham cabeça pequena, corpo volumoso e pescoço e cauda longos. O Diplodoco, que chegava a medir 45 metros, pertencia a esse grupo. Já os carnívoros tinham de caçar outros dinos para se alimentar. Eles possuíam poderosas mandíbulas e dentes afiados. O maior carnívoro que existiu na Terra foi o Tiranossauro Rex, que media cerca de 14 metros.

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

PEIXE FORA

1 Se fosse parar em outro planeta habitado, você:

- ★ Procuraria um lugar para observar os moradores antes de se aproximar.
- ● Faria de tudo para fugir antes de encontrar algum ser esquisito.
- ◆ Tentaria ficar amigo de algum morador.

2 Se percebe que o pessoal da classe está curtindo um tipo de música que você não conhece, o que faz?

- ● Fica chateado porque não consegue se enturmar.
- ★ Tenta se informar para ter assunto com eles.
- ◆ Pede um CD emprestado e oferece um dos seus para alguém da turma.

3 Se vai a uma festa e não conhece ninguém, qual a sua reação?

- ★ Puxa assunto com alguém que pareça isolado também.
- ◆ Aproveita para fazer novos amigos.
- ● Vai embora logo.

4 Quando começa um novo curso, você:

- ★ Tenta falar com quem senta ao seu lado.
- ● Espera alguém vir conversar com você.
- ◆ No primeiro dia já se apresenta para todos.

5 Se fosse visitar seus primos na Alemanha, você:

- ◆ Levaria um quebra-cabeça para brincar com eles.
- ★ Tentaria aprender algumas palavras e brincar com eles.
- ● Ficaria com seus brinquedos porque não entenderia as brincadeiras deles.

6 Um vizinho o leva para acampar com a turma dele. É a sua primeira vez em um acampamento e todos são bons escoteiros. Como você reage?

- ★ Se oferece para ajudar em alguma coisa enquanto eles montam a barraca.
- ● Morre de vergonha porque não entende de acampamentos.
- ◆ Avisa logo que nunca acampou, mas quer aprender a montar a barraca.

7 Alguém o convida para brincar, mas você descobre que é o único menino (ou menina) da turma. E agora?

- ● Fica irritado e vai embora.
- ◆ Dá um jeito de entrar na brincadeira.
- ★ Sugere que assistam a um vídeo que vai agradar todo mundo.

D'ÁGUA

Descubra como você reage quando tem de encarar um ambiente diferente.

8 **Seus pais decidem que você vai ter de trocar de escola. Qual a sua reação?**

- ☐ ★ Tenta convencê-los a mudar de idéia.
- ☐ ● Fica desesperado e diz que não vai de jeito nenhum.
- ☐ ◆ Procura descobrir se conhece alguém da outra escola para saber como é a turma.

9 **Imagine que seu melhor amigo é filho de orientais e o convide para almoçar. Você não conhece o prato que está na mesa, então:**

- ☐ ★ Pega só um pouco de arroz.
- ☐ ◆ Pergunta sobre todos os pratos e prova um pouco de cada coisa.
- ☐ ● Inventa que precisa ir porque é aniversário da sua mãe.

10 **Imagine que você vai a uma festa todo arrumado e ao chegar lá descobre que é um baile do ridículo. Você:**

- ☐ ● Vai embora porque não está fantasiado.
- ☐ ★ Curte a festa mesmo assim.
- ☐ ◆ Dobra sua calça, veste a camisa ao contrário e entra na dança.

Legal essa festa, né?

Resultado

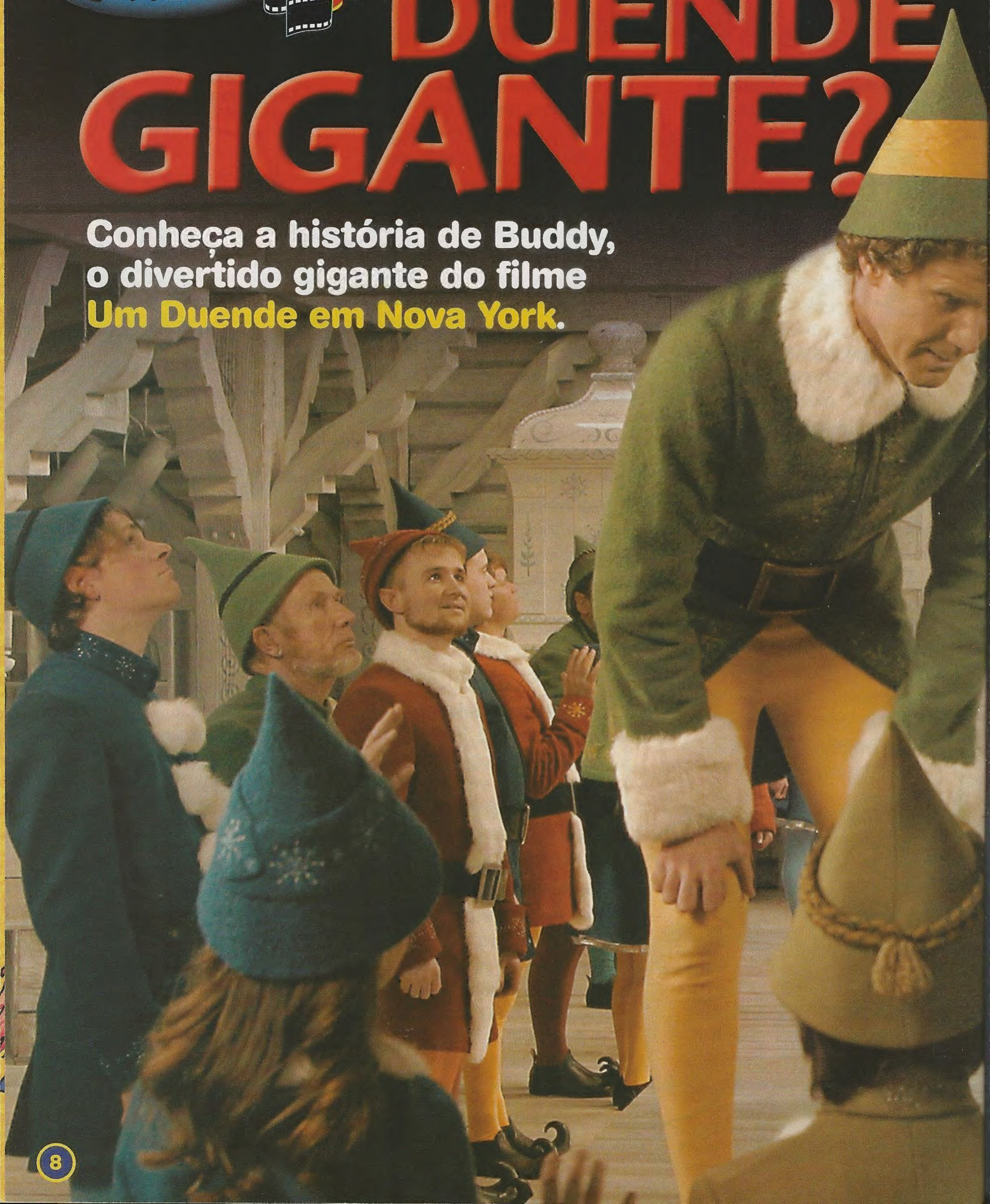
Se marcou mais ●
Quando fica deslocado, você geralmente se fecha e evita contato com os outros. Nessas horas, seria ótimo se aparecesse uma fada madrinha e resolvesse a situação, não é? Mas, como é bem difícil algo assim acontecer, tente se acalmar e lembrar que todo mundo passa por isso. Assim é mais fácil se sair bem e talvez até descobrir um amigo legal em um lugar diferente.

Se marcou mais ★
Você às vezes fica um pouco inseguro em situações novas, mas logo tenta arrumar uma solução, mesmo que precise se esforçar para isso. Desse jeito, quase sempre você se sai bem e acaba fazendo amizades e se divertindo, mesmo quando parecia que tudo ia dar errado.

Se marcou mais ◆
Parece que você raramente tem a sensação de ser um peixe fora d´água. Não fica encabulado quando está em um lugar diferente e consegue achar o lado bom das coisas e rir até de suas próprias mancadas. Assim, é mais fácil superar as dificuldades, conquistar a simpatia dos outros e fazer amizades. Aproveite e tente usar essa sua habilidade para ajudar pessoas que estejam meio perdidas.

CRIS EICH & JEAN CLAUDE

DUENDE GIGANTE?

Conheça a história de Buddy, o divertido gigante do filme Um Duende em Nova York.

MUNDOS DIFERENTES

Para criar o mundo dos duendes os técnicos fizeram cenários especiais, com objetos grandes que fazem os atores parecerem menores. Já Buddy gravou suas cenas separadamente, em locais de teto baixo e com objetos pequenos. Para que ele e os duendes apareçam juntos na tela as cenas foram unidas depois no computador.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Duendes são aqueles seres pequenos que ajudam o Papai Noel, certo? Bem, quase todos eles são assim, menos Buddy, que tem 2 metros de altura.

Na verdade, ele é tão diferente dos outros porque não é exatamente um duende. Quando era um bebê, Buddy descobriu uma passagem secreta para o Pólo Norte: atraído por um urso de pelúcia, entrou na sacola de presentes do Papai Noel e viajou com o velhinho para o mundo encantado dos bonecos de neve, das renas, dos doces e presentes. Ao chegar, foi descoberto e adotado por um duende que sempre sonhou ser pai. Buddy estava mesmo precisando de uma família.

Incapazes de mentir, os duendes decidiram não dizer ao menino qual sua verdadeira origem, até porque ele nunca perguntou nada sobre o passado. Mas logo o colo do papai duende ficou pequeno para o garoto. Assim como a cama, o chuveiro, a bicicleta, a cadeira...

O tempo passou e agora, com 30 anos, Buddy é muito maior que seus amigos e anda curvado pra lá e pra cá! Além disso, não consegue ser tão ágil quanto os outros duendes na fábrica de brinquedos. Sem saber por que é tão diferente, ele começa a se sentir triste, como se não fizesse parte da turma.

Em um desses momentos, Buddy escuta a verdade: é grande assim porque é gente. Seu pai, um homem que só pensa em trabalho, nem sabe que ele nasceu. O pior de tudo é que seu pai está na lista negra do Papai Noel.

TEXTO:
ROBERTA VIGANO

Aventura na cidade

Quando descobre a verdade, Buddy decide conhecer o mundo em que nasceu e atravessa o Pólo Norte em direção à agitada Nova York. Impressionado com a beleza da cidade, ele se surpreende o tempo todo com as novidades, mas segue seus planos e logo vai procurar sua família.

Ao ver um rapaz vestido de duende em sua sala, o ocupado pai de Buddy imagina ter recebido um daqueles telegramas animados de Natal. E, quando não consegue se livrar do tal duende, ele chama os seguranças para colocá-lo para fora.

Buddy, então, vai parar em uma grande loja de departamentos e lá descobre um mundo parecido com o que conhecia, cheio de árvores de Natal e gente esperando o Papai Noel.

Buddy resolve preparar uma festa para receber o bom velhinho e fica indignado ao descobrir que se trata de um impostor e não do Papai Noel de verdade. Daí, ele arma a maior confusão e vai acabar precisando da ajuda do pai.

Buddy deu sorte de conhecer Nova York bem na época de Natal, quando a cidade está toda iluminada e enfeitada, com um clima de encantamento parecido com o do incrível mundo dos duendes.

Tarefa de duende não é fácil: eles produzem mil brinquedos por dia. Coitado de Buddy, que é humano!

Você acredita?

Os duendes fazem parte das lendas dos povos escandinavos que habitavam a região onde hoje ficam a Noruega, a Suécia e a Finlândia. Nas histórias antigas, eram criaturas muito pequenas que moravam nas florestas e podiam viver centenas de anos. Apareciam para fazer gracinhas e truques durante o inverno. Com o tempo, surgiu a história de que esses seres mágicos ajudavam o Papai Noel.

O filme revela várias curiosidades sobre eles. Uma delas é que os duendes não conseguem mentir. E você sabe quais são as únicas três profissões possíveis para esses seres pequeninos e encantados? Ajudante de Papai Noel é a função mais conhecida e a preferida deles. Afinal, trabalhar com o bom velhinho fazendo brinquedos é bem legal. Mas os duendes também podem ter outras tarefas, como assar biscoitos nos troncos das árvores ou fabricar sapatos, enquanto os sapateiros de verdade tiram um cochilo.

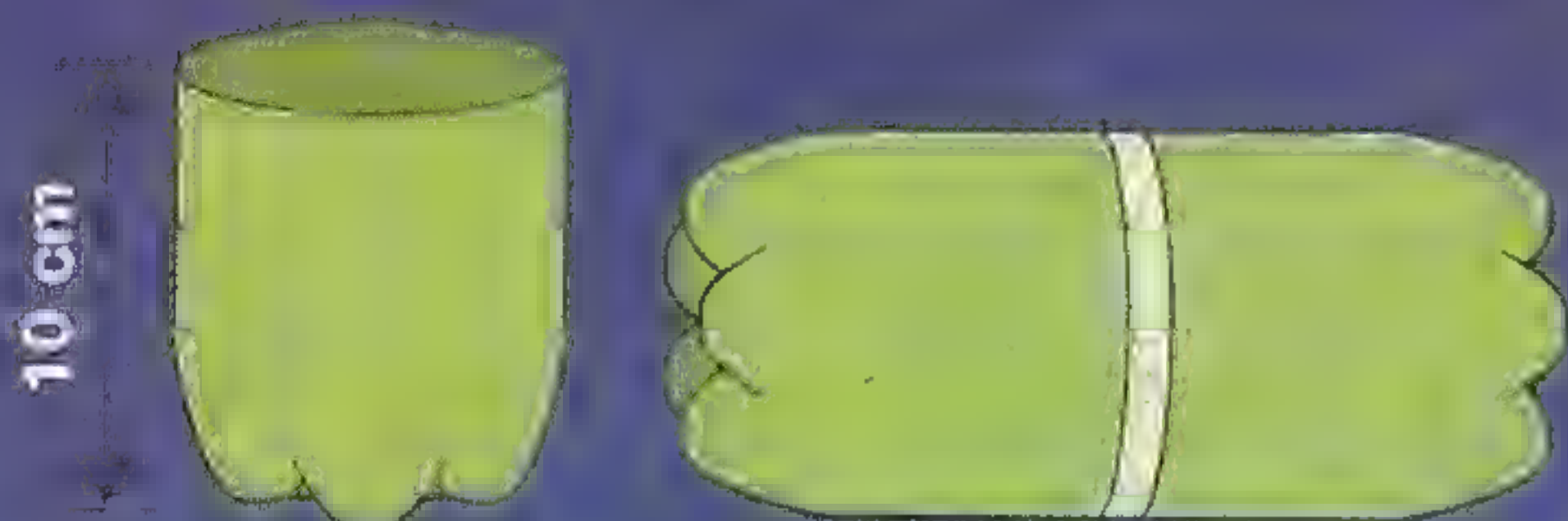
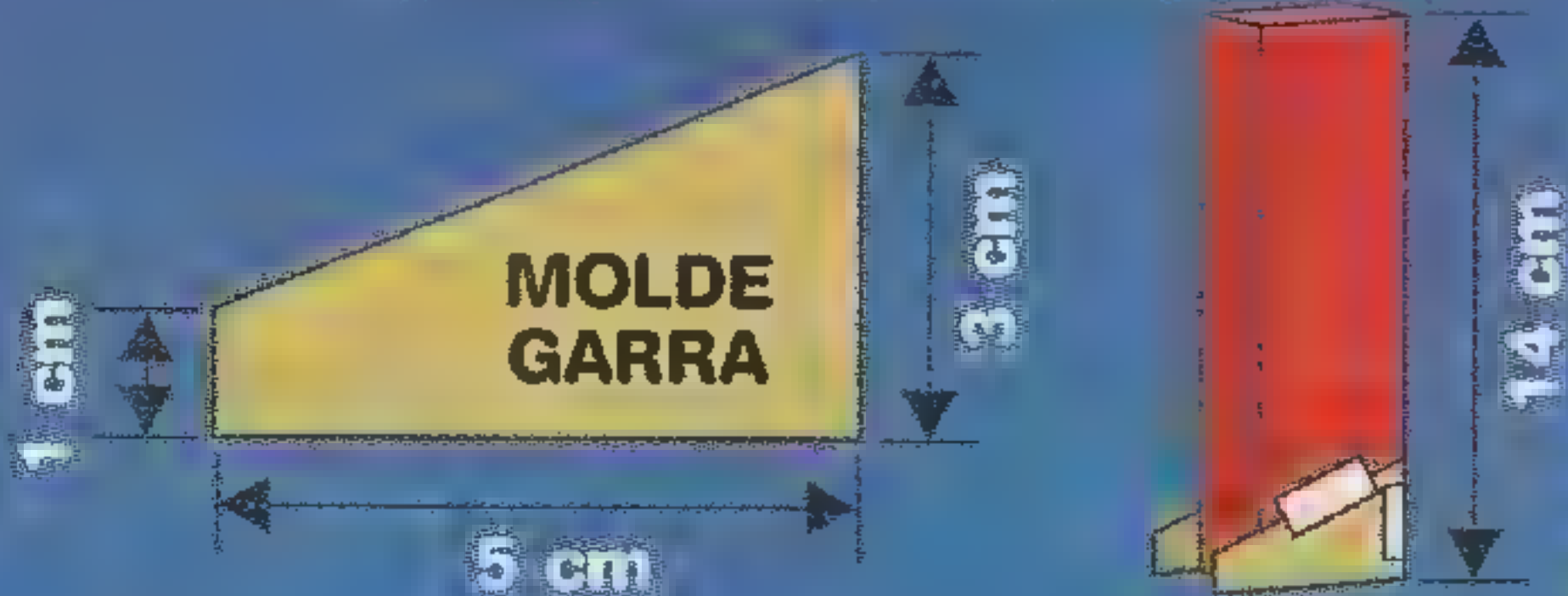
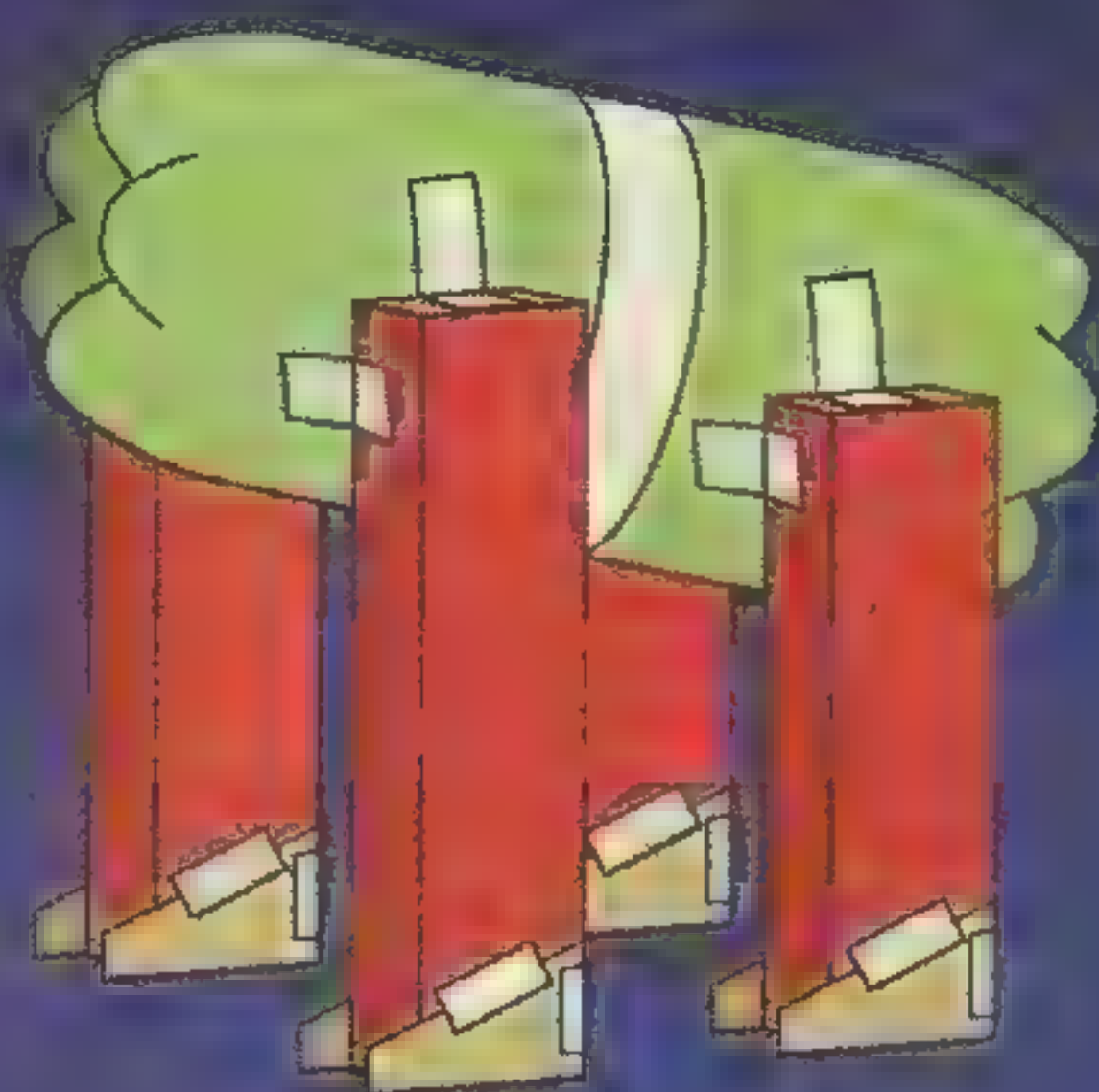
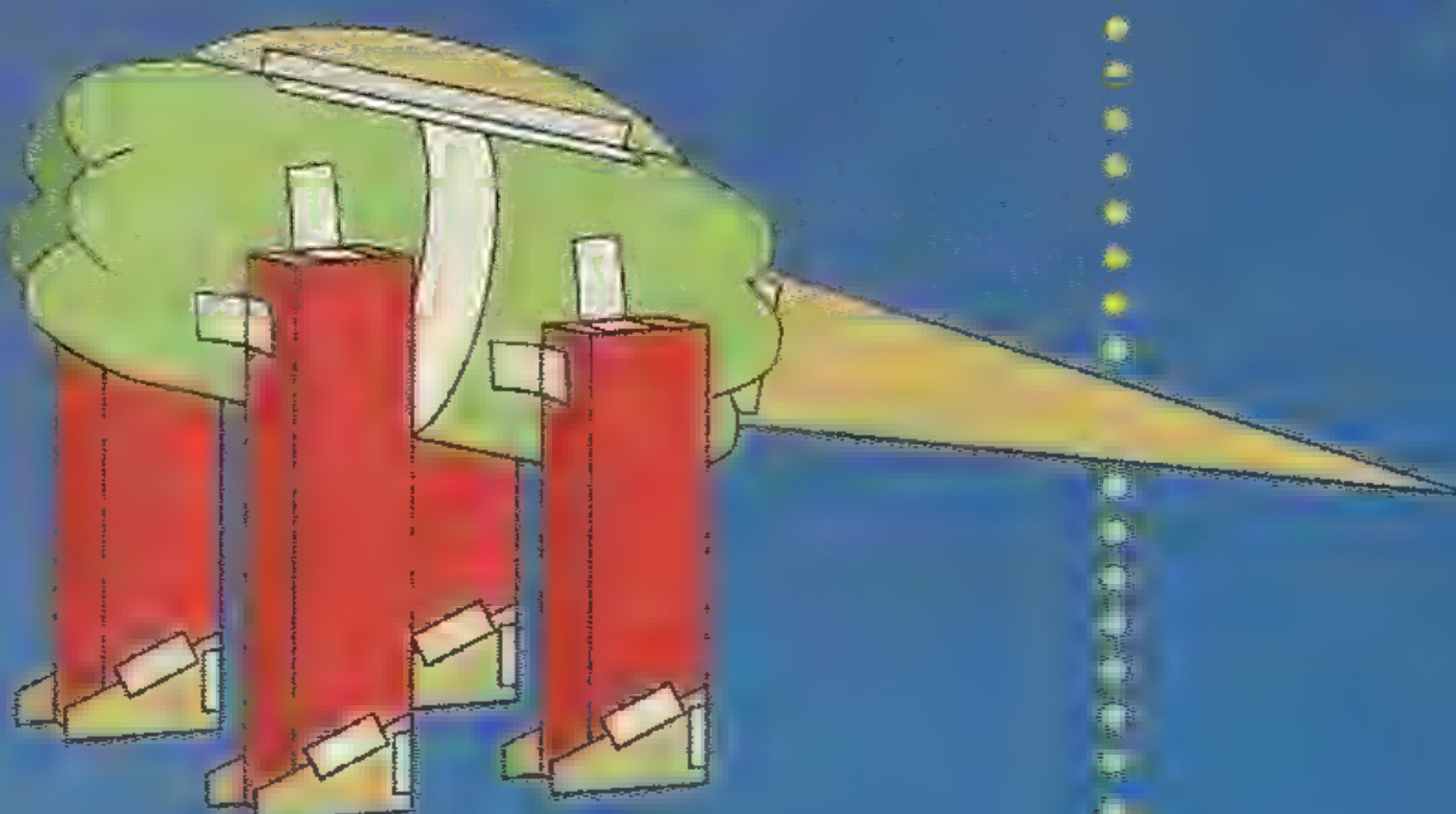
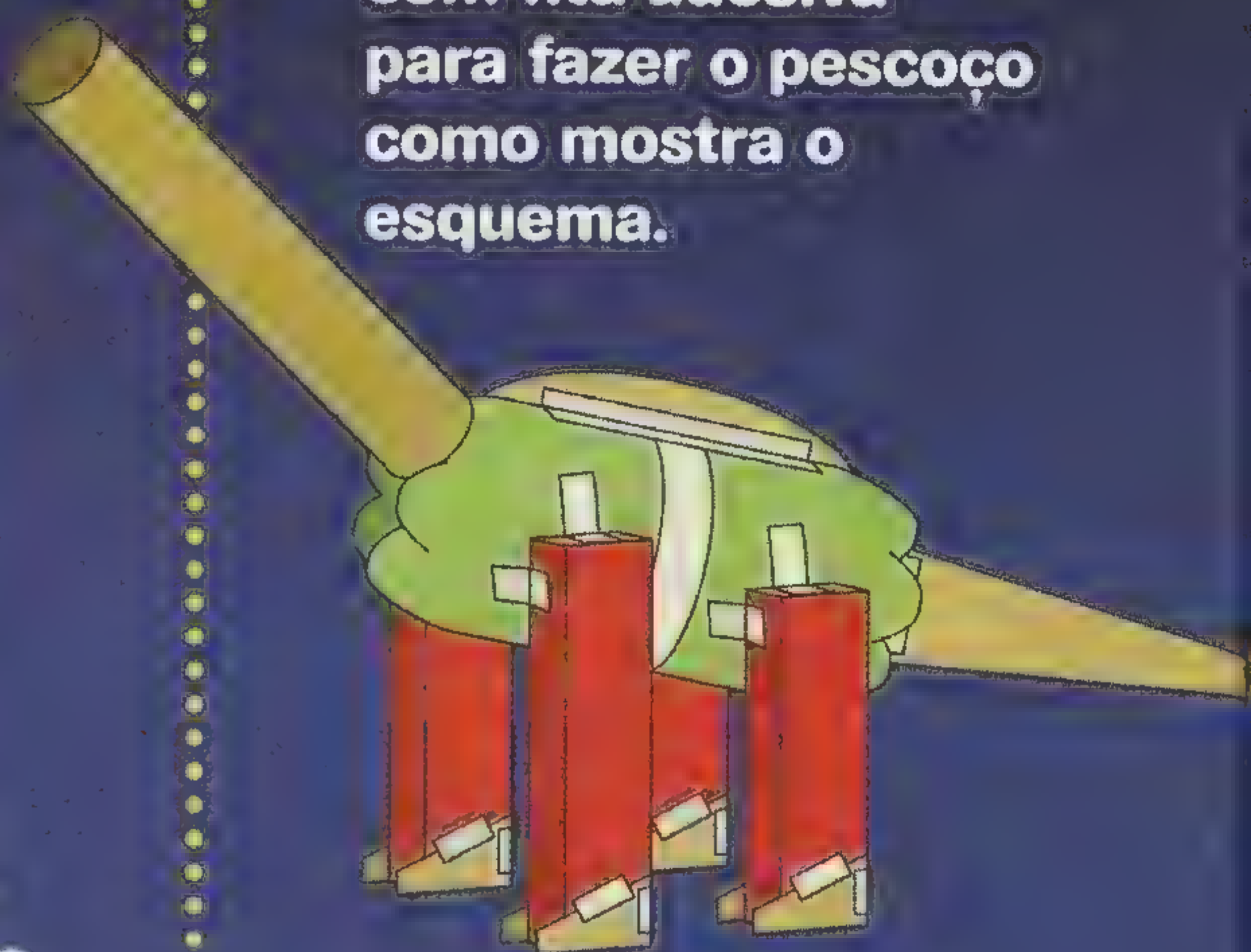
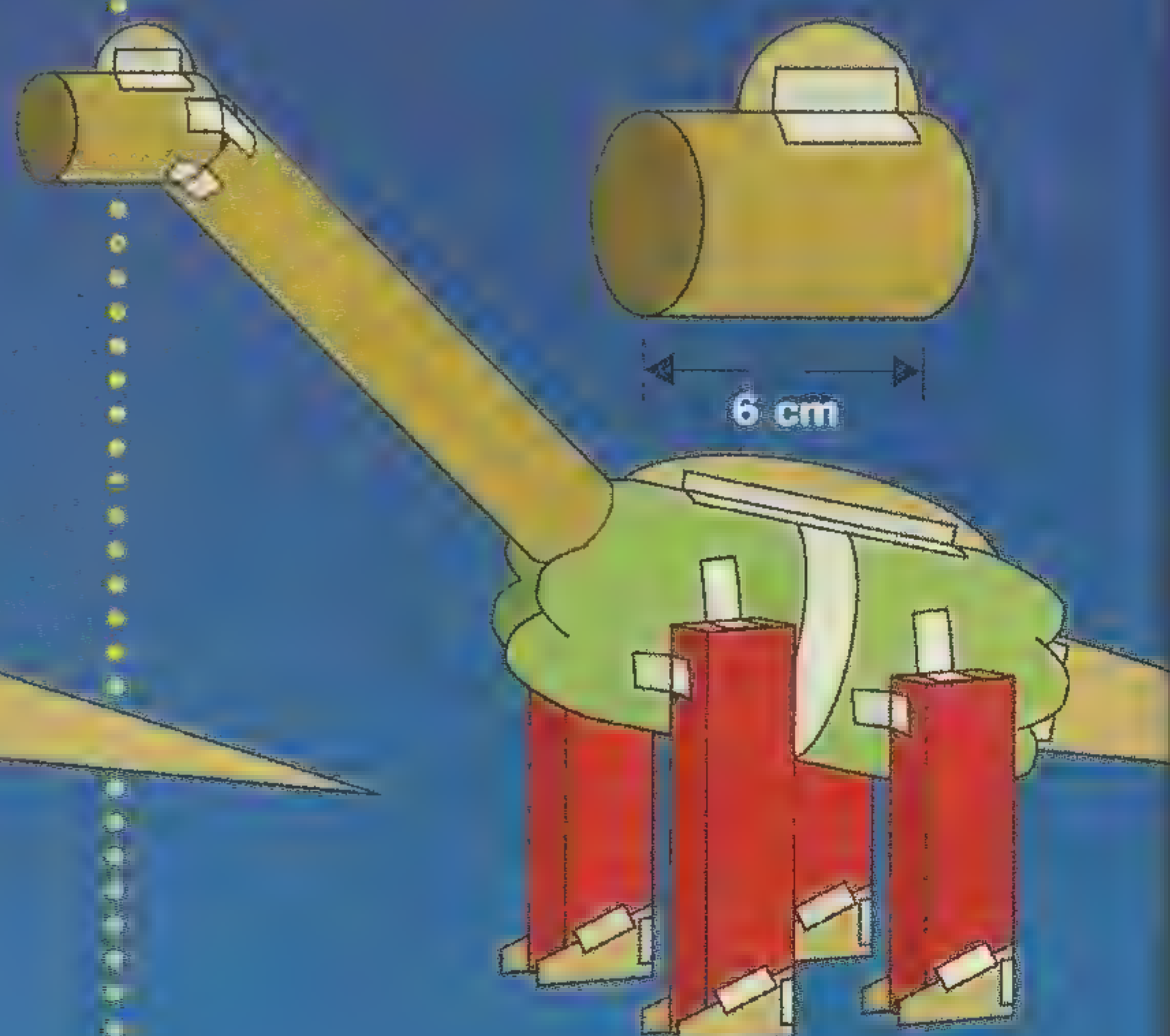
FAZENDO ARTE

Um gigan

Faça um dino pescoçudo para brincar.

Você vai precisar de:

- 2 garrafas de refrigerante de 2 litros
- fita adesiva
- 4 caixas de pasta dental
- papelão
- 1 tubo de papel-toalha
- 1 tubo de papel higiênico
- cola
- jornal
- guache colorido

1 Com a ajuda de um adulto, corte o fundo das garrafas. Junte os dois com fita adesiva.

2 Corte duas caixas de pasta dental seguindo as medidas para fazer as patas menores. Copie o molde das garras no papelão oito vezes e recorte. Prenda duas garras em cada caixa com fita adesiva.

3 Prenda as patas maiores na parte da frente e as menores atrás.

4 Copie no papelão os moldes da placa das costas e da cauda. Recorte. Prenda-os com fita adesiva.

5 Prenda o tubo de papel-toalha com fita adesiva para fazer o pescoço como mostra o esquema.

6 Corte o tubo de papel higiênico seguindo a medida. Copie o molde da placa da cabeça, recorte e prenda no tubo. Depois fixe a cabeça no pescoço.

te do passado

Oba! Até que enfim terei com quem brincar!

ELE ERA GRANDE MESMO!

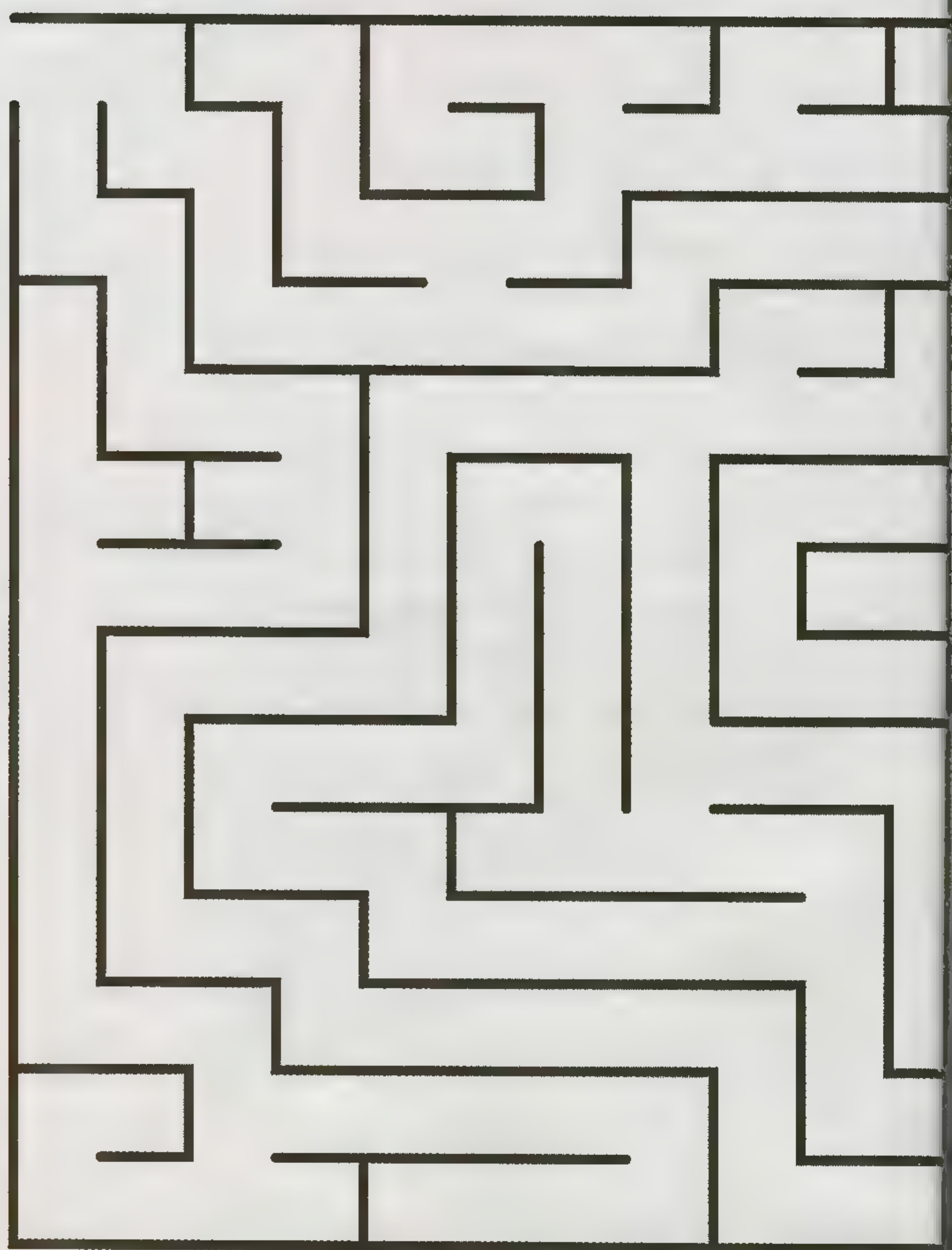
O braquiossauro foi um dos maiores dinos que já existiu. Ele media cerca de 26 metros de comprimento e podia pesar mais de 80 toneladas. Alimentava-se apenas de vegetais, retirando folhas do alto das árvores. Os pesquisadores acreditam que ele possuía um ótimo faro e que se movimentava lentamente. Provavelmente não tinha muitos inimigos, pois poucos bichos se atreviam a atacar alguém tão grande.

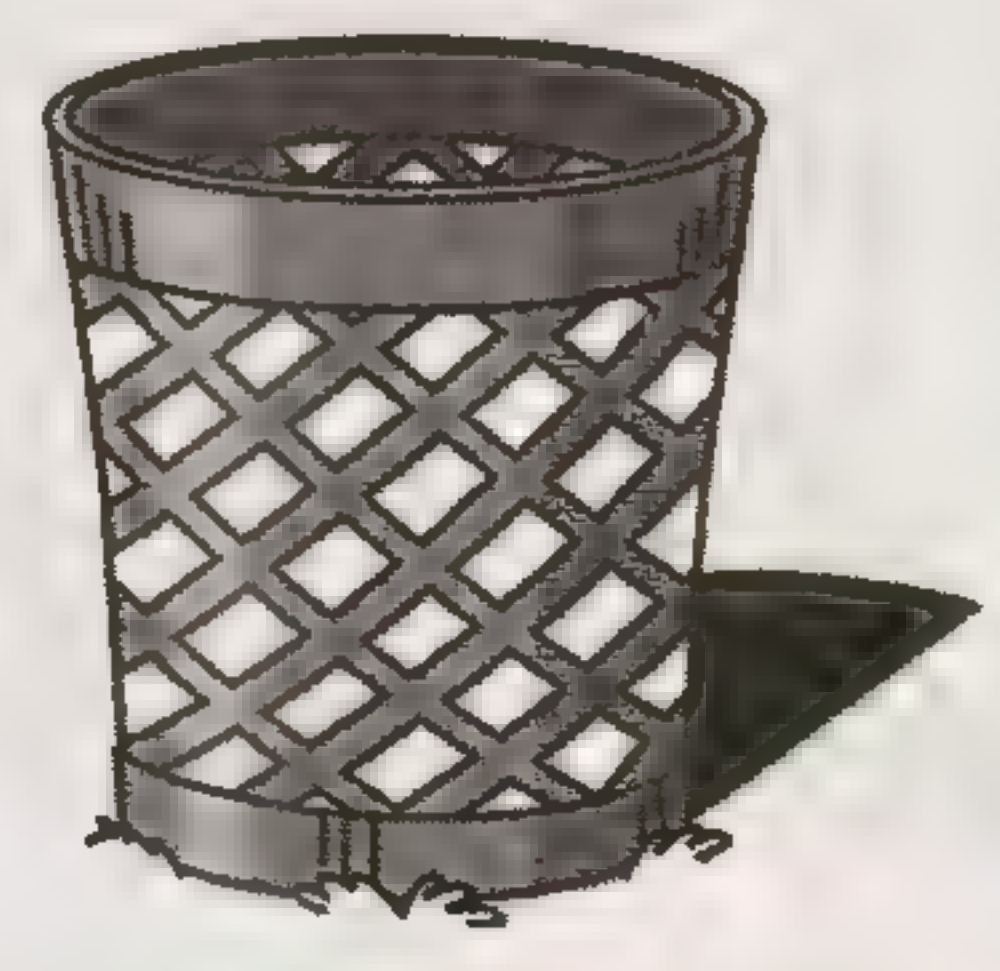
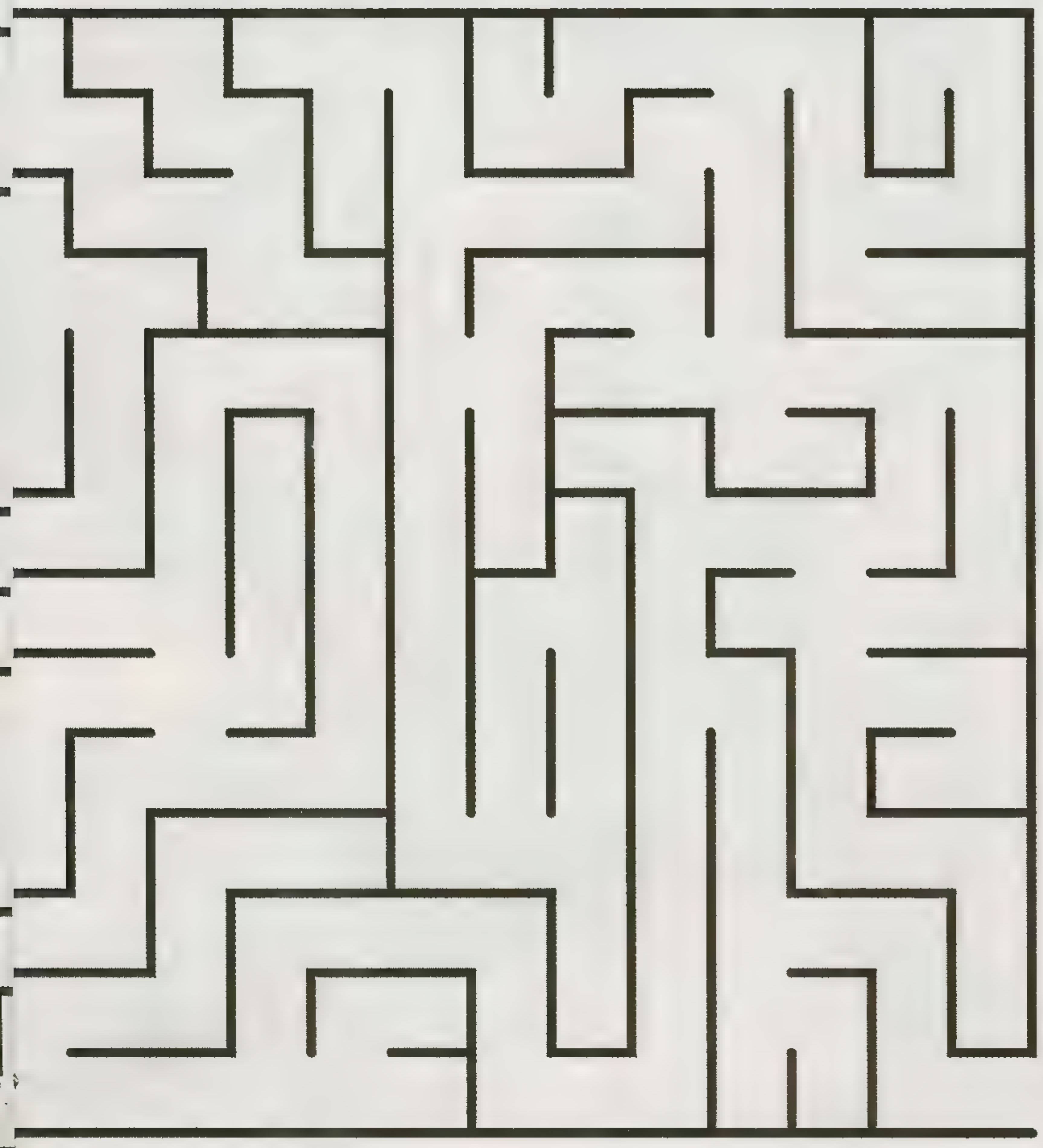
7 Para fazer a pele do dino, misture água com um pouco de cola em um pote. Rasgue pedaços de jornal, passe por essa mistura e vá grudando em todo o dino. Deixe secar bem e faça outra camada.

8 Espere o jornal secar e pinte o dino. Depois desenhe detalhes como a boca e os olhos com o lápis e pinte.

PRODUÇÃO:
MARCUS FABIANO LOPES
ESQUEMAS:
FABIO FIGUEIREDO
FOTO:
LEO FELTRAN

FORÇA X

JOGUE O

Poupar é muito mais que guardar dinheiro. É pensar em você, nos outros e no

PEDAÇO DE PAPEL NO LIXO.

futuro. Abra uma poupança na CAIXA e vem pra Força X você também.

O TETO DO MUNDO

Viaje pelas trilhas do Everest e conheça seus habitantes.

Parece impossível, mas muita gente sonha visitar um local com neve por todo lado, ventos de até 150 quilômetros por hora e temperaturas que podem chegar a 40 graus negativos. É o monte Everest, o ponto mais alto do planeta, que fica entre o Nepal, a Índia e a China.

Da base até o topo são 8.848 metros de altura. É o mesmo que 17 prédios de 101 andares empilhados. Difícil de imaginar? Imagine então como é ainda mais complicado chegar até lá. Além do frio intenso, da neve escorregadia e das avalanches, há pouco oxigênio e, quanto mais se sobe, mais difícil fica a respiração. Mesmo assim todos os anos dezenas de alpinistas encaram o desafio. Quem consegue, depois de dias de esforço, tem de voltar logo, pois o nosso corpo não agüenta a falta de oxigênio por muito tempo.

Lá no alto, tudo fica coberto de neve o ano todo e não se vêem plantas nem animais. Mas no caminho é possível avistar vegetais e bichos que resistem às condições do ambiente.

ONDE FICA?

O monte Everest está na cordilheira do Himalaia, entre o Nepal, a Índia e a China. A montanha ganhou esse nome em homenagem a George Everest, que se dedicou a medir sua altura.

CONSULTORIA:
WALDEMAR NICLEVICZ (alpinista).
TEXTO:
CRISTIANE YAMAZATO.

VOCÊ SABIA QUE...

- **Existem 15 caminhos diferentes para se chegar ao topo do Everest?**
- **Os primeiros brasileiros a conquistar o topo foram os alpinistas Mozart Catão e Waldemar Niclevicz, que escalaram o monte em 1995?**
- **Em 29 de maio de 2003 foi comemorado o aniversário de 50 anos da chegada do homem ao Everest? Os primeiros a alcançar o topo foram Edmund Hillary e Tenzing Norgay, após 46 dias de subida.**
- **Até hoje 1.200 pessoas de 63 países subiram ao topo?**
- **Foram os nepaleses que deram o nome à cordilheira? Himalaia significa *morada das neves*.**
- **Acima de 5.500 metros de altitude, não há povoações porque é impossível para os humanos viver em locais com tão pouco oxigênio?**

OS VIZINHOS DA MONTANHA

Há alguns povos que vivem entre as montanhas do Himalaia. Os sherpas, que moram em Khumbu, são os que estão mais perto do Chomolungma, que é como eles chamam o Everest. A palavra significa Deusa Mãe do Mundo, porque, segundo as lendas desse povo, a montanha é a morada de uma deusa. Os sherpas conhecem bem a região, percorrem as trilhas com facilidade e costumam guiar os alpinistas e carregar suas bagagens nas trilhas. Com isso acabam recebendo influência de estrangeiros e seus costumes estão mudando aos poucos. Mas eles continuam muito ligados à natureza e às montanhas.

BICHOS E PLANTAS

O animal mais fácil de encontrar na região é o iaque, um tipo de boi com grandes chifres e o corpo coberto de pêlos grossos e longos que o protegem do frio. Ele foi domesticado e é criado por povos que vivem por lá. Fornece leite, lã e serve como animal de carga, transportando pelas trilhas nas montanhas todo tipo de material.

Com muita sorte os pesquisadores conseguem ver também animais selvagens como o leopardo-das-neves, o panda-vermelho e o urso-do-tibete. Entre as aves, o destaque é o faisão-monal-do-himalaia, que é o símbolo do Nepal. Alguns alpinistas também já encontraram cabras montanhesas pelo caminho. Mas acima dos 6 mil metros, os habitantes mais típicos são insetos e aranhas.

Por causa do frio e da altitude, não há muitas espécies de plantas na região. Até 4.500 metros, o mais comum é ver arbustos, alguns com flores bem bonitas. Acima dessa altura, só existem rochas e muita neve.

CORBIS / STOCKPHOTOS

ANDREW ERRINGTON / GETTYIMAGES

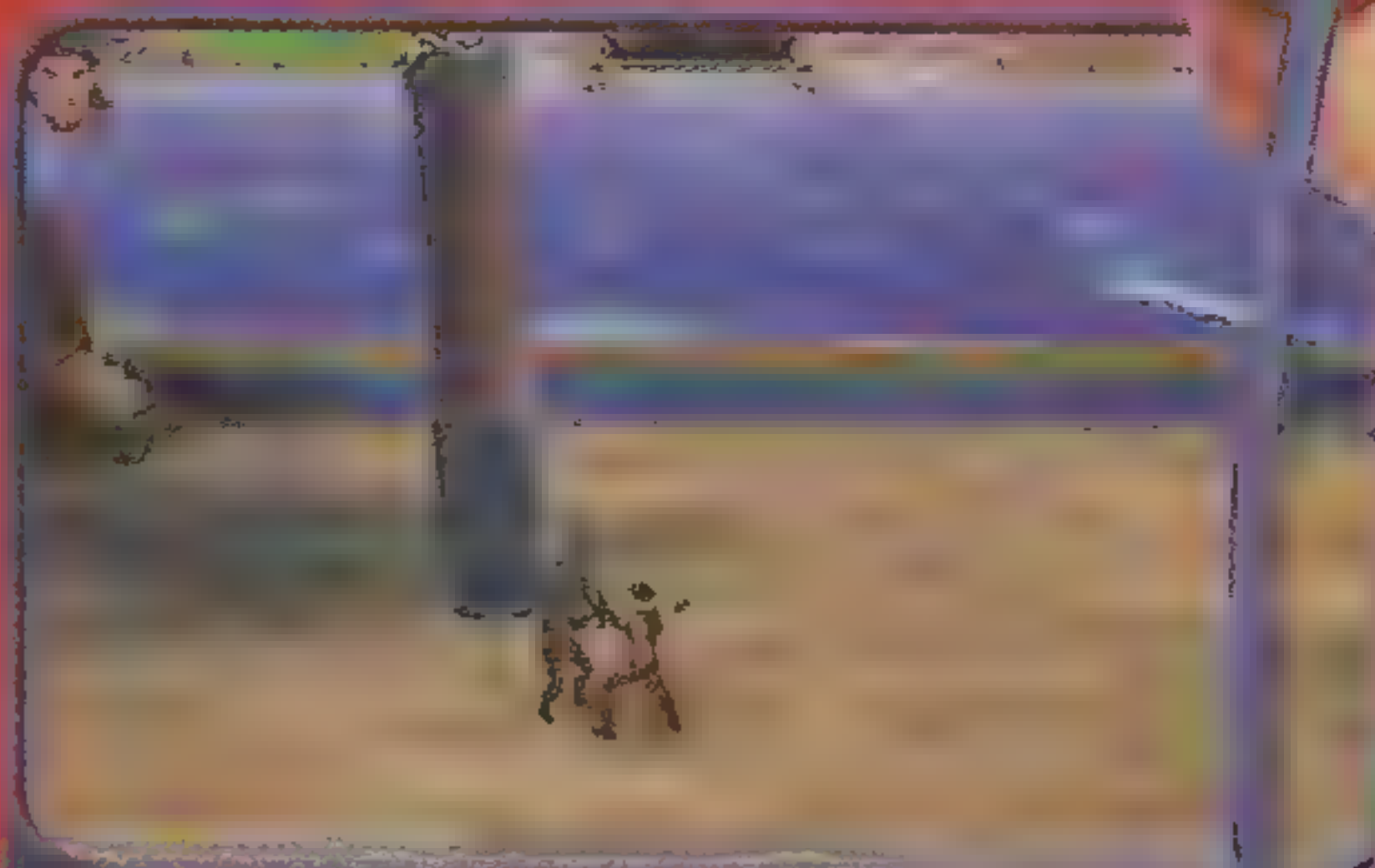
Encare no PC o desafio de Sinbad • A Lenda dos Sete Mares.

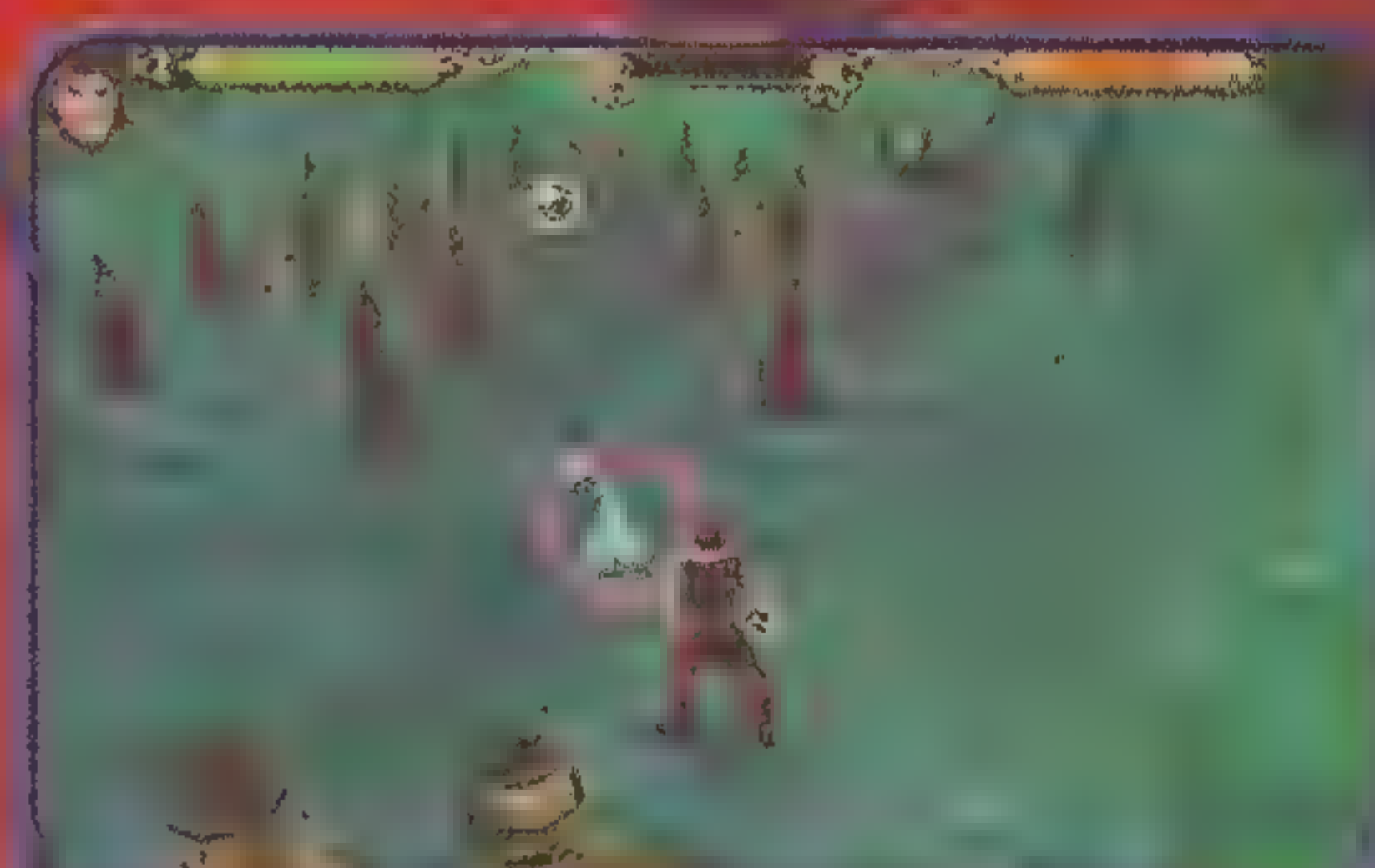
EMBARQUE NESTA AVENTURA

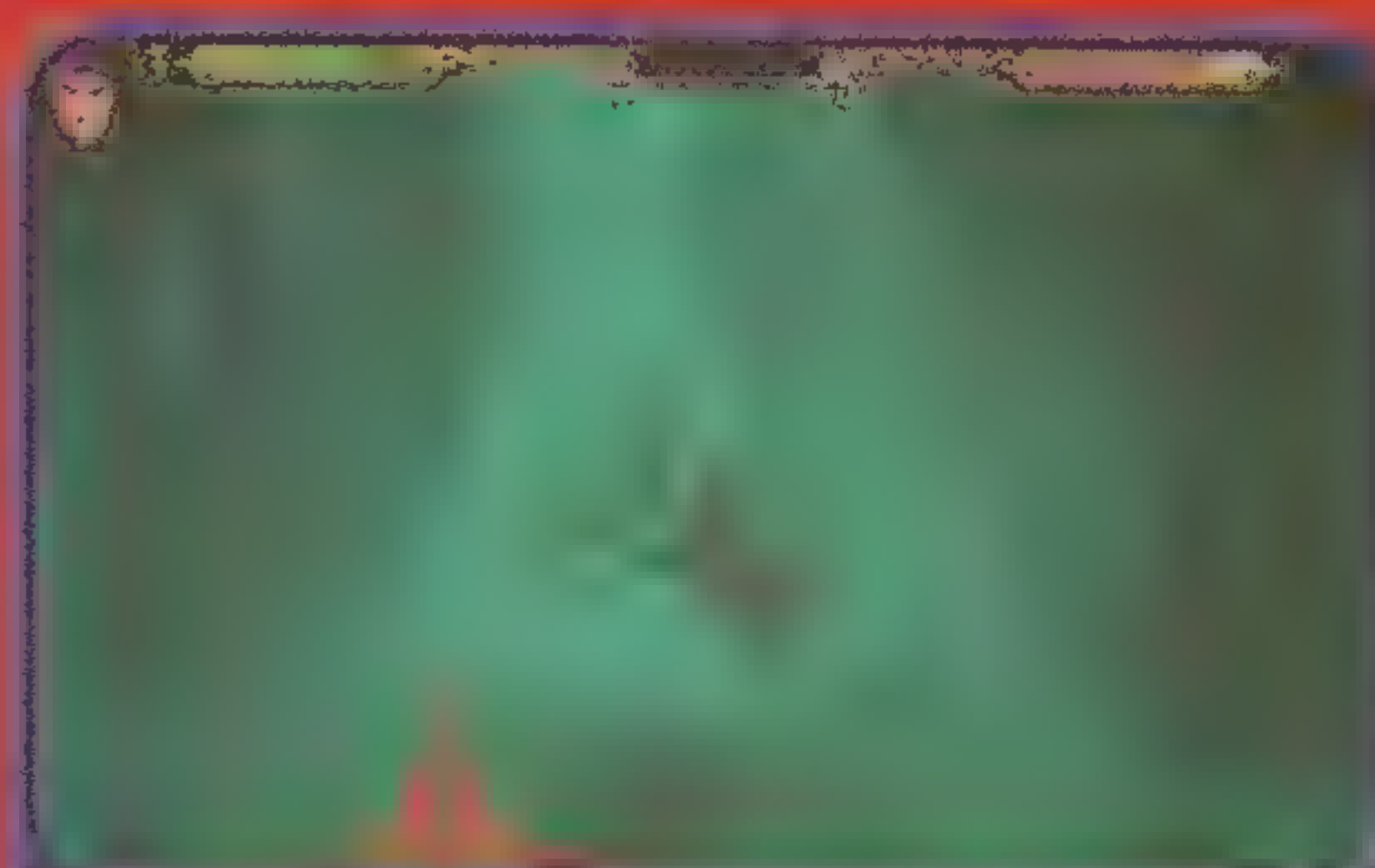
Configuração mínima:
Pentium III 600MHz,
com 128 MB RAM,
vídeo 32 MB.

Sinbad já mostrou sua coragem no cinema lutando contra seres mágicos para recuperar o Livro da Paz, roubado por uma deusa. Agora é a sua vez de comandar o navio e tornar-se um herói.

A história e os cenários do game são como os do filme. O maior desafio são os cinco chefões de fase, que representam figuras mitológicas. Aos poucos você vai notar que cada adversário se comporta de uma maneira e conseguirá explorar o ponto fraco deles. Se aprender todos os movimentos de Sinbad, vai descobrir como agir e avançar no jogo.

É importante explorar os cenários em busca de objetos úteis. Vale até usar sua espada contra barris e caixas que escondem itens como magias e espadas poderosas. E não perca nenhuma das garrafas que contêm um líquido que recupera a sua energia. Afinal, sua carreira de velho lobo-do-mar está apenas começando e é melhor se garantir.

Repita a seqüência de botões exibida na tela para aprender o movimento.

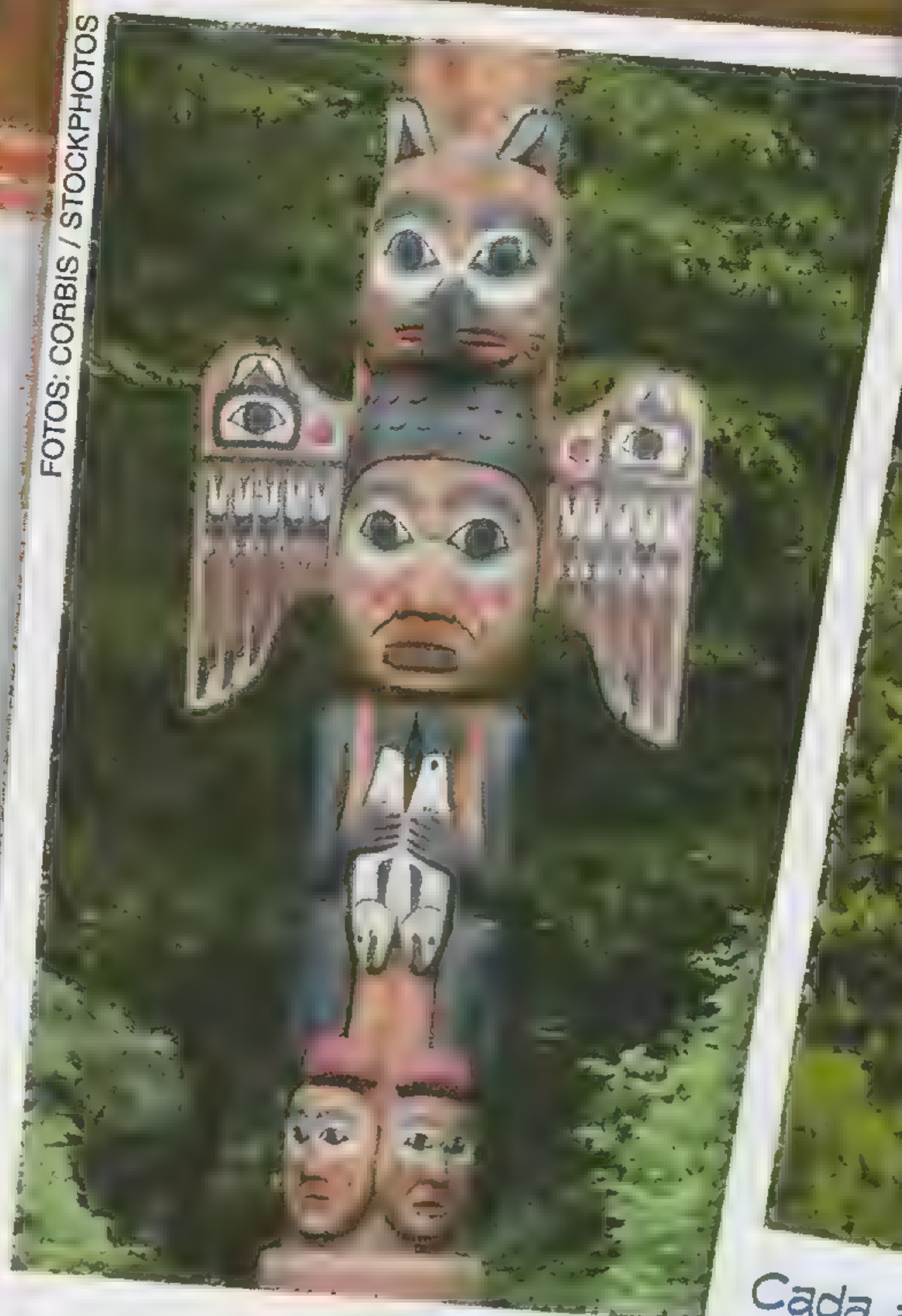
Os itens azuis são mágicos e ajudam Sinbad a avançar na aventura.

Coletando o item da imagem, os esqueletos o ajudam a vencer inimigos.

Corra pelo convés. Quando a dinamite surgir, atire-a no monstro.

Quando os fantasmas atacarem, você tem de utilizar o arpão para vencê-los.

Diário do Chico

Veja as anotações que ele fez depois de sua viagem ao Alasca.

Esta semana, junto com a RECREIO, você recebe o Chico. Ele vai fazer parte de sua equipe e ajudá-lo nos desafios da Trilha do Tesouro.

FOTOS: CORBIS / STOCKPHOTOS

Alguns totens da América do Norte mostram várias imagens diferentes na mesma escultura, reunindo animais e até figuras humanas.

Cada animal retratado tinha uma história e um significado e os grupos que usavam um totem se identificavam com ele. Os ursos, por exemplo, simbolizavam força e defesa.

Hoje vimos incríveis totens, que são esculturas que representam bichos. Entre certos povos indígenas, essas figuras eram usadas para identificar as diferentes famílias. Havia o grupo do lobo, o do urso, o da águia e muitos outros. Eles acreditavam ser descendentes dos bichos e respeitavam seu totem. O grupo dos búfalos, por exemplo, não caçava búfalos. Além disso, pessoas da mesma família não se casavam. Assim, águias não se uniam com águias, mas podiam casar com alguém da turma dos alces.

Povos da África, da Índia, da Oceania, da Austrália, da América do Norte e do Sul e da Ásia também acreditavam ser parentes de bichos e faziam esculturas com animais.

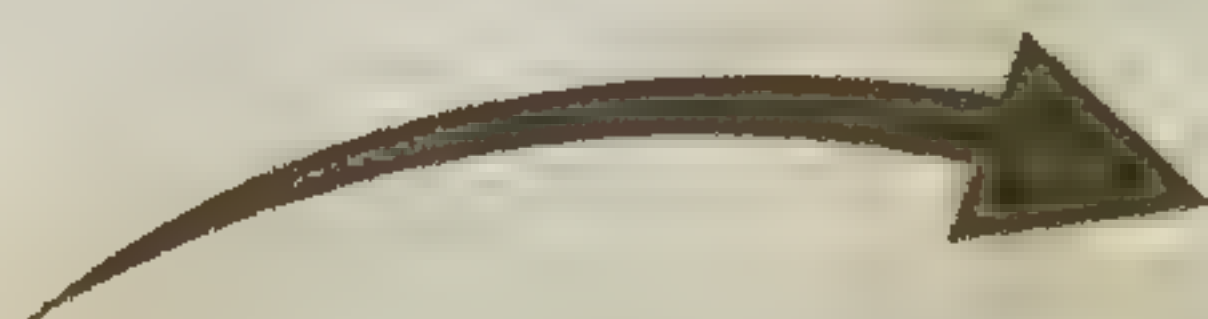
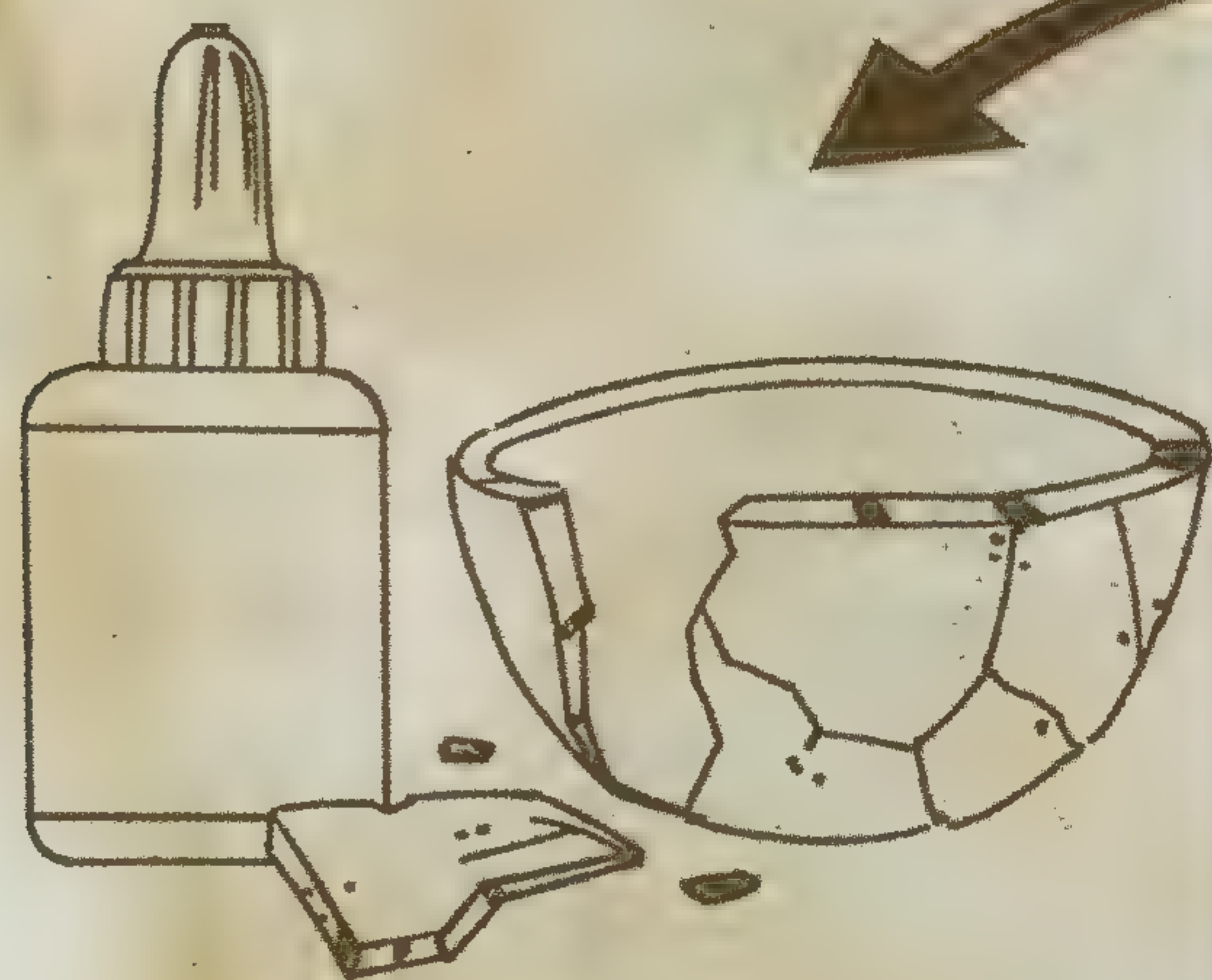
CONSULTORIA:
EDUARDO VARGAS (antropólogo da Universidade Federal de Minas Gerais).

Manual do Jovem

6º capítulo - Reconstituição de

Em algumas escavações, o arqueólogo pode encontrar peças quebrada a reconstituição, como se fosse a montagem de um quebra-cabeça.

LAVAGEM

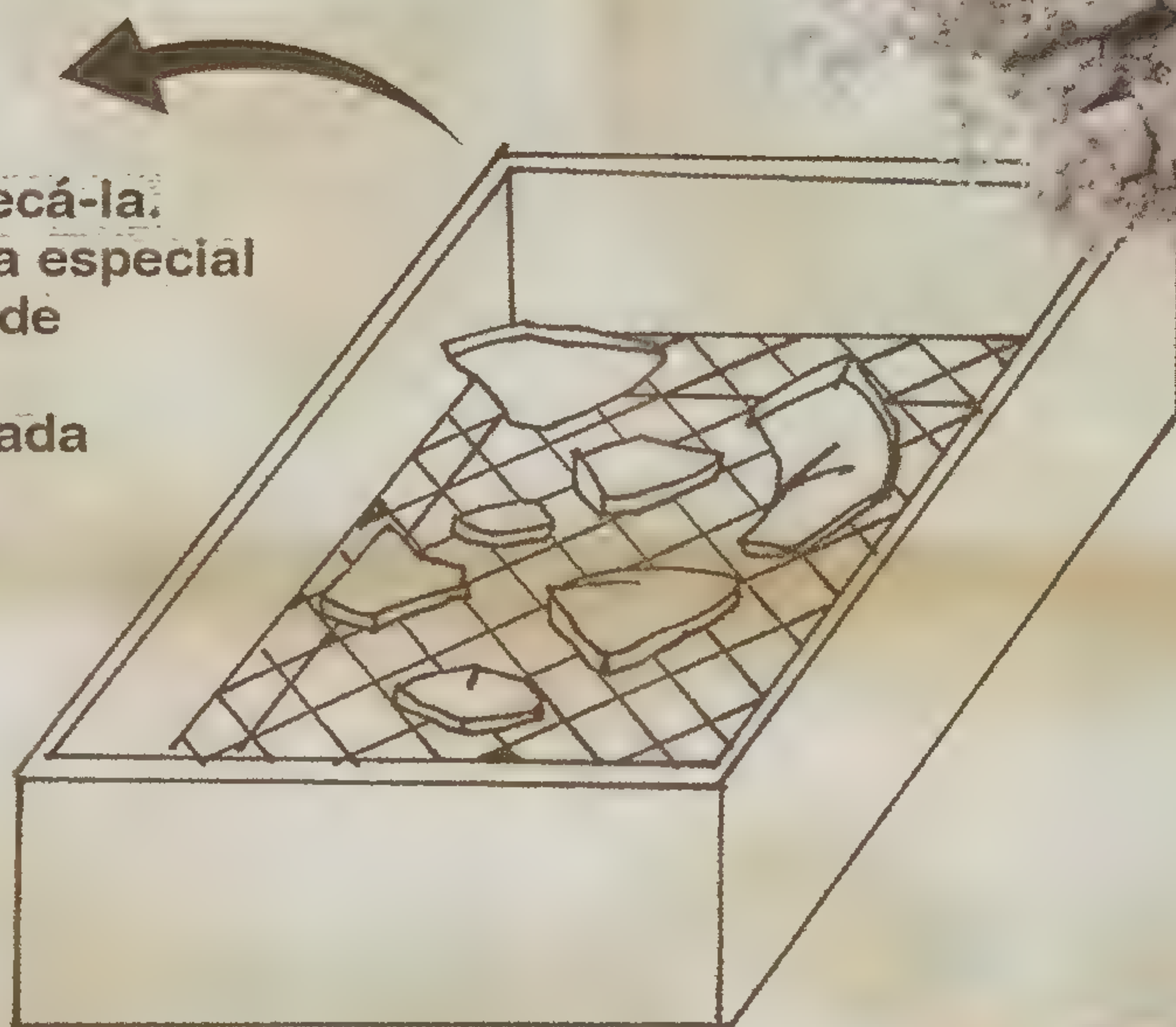
Cada parte da peça deve ser cuidadosamente lavada em água corrente com uma escova média bem macia, para que nada se quebre.

Ágata sempre ajuda a Clara na reconstituição de objetos para aprender mais sobre o assunto.

Arqueólogo

peças

s. Quando isso acontece, é preciso fazer

2

SECAGEM

Após lavar a peça, é preciso secá-la. Nessa etapa, usa-se uma caixa especial com fundo de tela metálica onde os pedaços são colocados. Depois, a caixa deve ser colocada em um local bem ventilado.

3

COLAGEM

Com base em referências de livros e estudos arqueológicos, o explorador reconstitui a peça colando os pedaços. Assim ele consegue ver o objeto encontrado igualzinho ao que era antigamente.

PASSATEMPO
Brinque no parque de diversões e encontre as figuras em destaque.
Cadê?
Resposta na página 42.
SANDER
TOIM!

AI, QUE F

Conheça alguns dos bichos mais comilões do planeta.

Existem animais que exageram na hora de comer. Não importa se são grandes ou pequenos. É que certas espécies precisam de muito alimento porque gastam muita energia, outras porque têm de fazer reservas de gordura pois só encontram comida em determinadas épocas e algumas porque são enormes e precisam manter o corpo funcionando.

Não é de hoje que há bichos assim. Os grandes dinos já comiam bastante. Veja alguns recordistas atuais de comilança.

FÁBIO COLOMBINI

ALMOÇO NO JARDIM

O beija-flor gasta muita energia e precisa comer bastante. Ele bate as asas 70 vezes por segundo, voa de lado, de costas e até de cabeça para baixo. Para fazer tantas acrobacias, suga o néctar de até 1.500 flores por dia e ingere também insetos que têm muitas proteínas.

LUCIANO CANDISANI

O FAMINTO DA AMAZÔNIA

O peixe-boi da Amazônia é o maior mamífero de rio do mundo. Chega a atingir meia tonelada de peso e 3 metros de comprimento! Ele come pelo menos 50 quilos de vegetais por dia e fica perto das margens, em busca de folhas verdinhas.

OME!

Fotos: CORBIS / STOCKPHOTOS

SEMPRE EM FORMA

Um dos campeões da comilança no reino animal é o elefante. Ele é o maior mamífero terrestre do mundo e, para se manter sempre em forma, passa boa parte de sua longa vida comendo. Chega a consumir cerca de 250 quilos de folhagem e capim por dia. Para matar a sede, bebe em média 200 litros de água. Não é à toa que pode pesar até 7 toneladas.

ELE É VALENTE

Já ouviu falar do glutão? Ele é parente da doninha e vive nas florestas frias do norte do planeta. Tem um apetite voraz e suas presas prediletas são peixes, pequenos roedores e pássaros. Como é muito forte, na hora da fome enfrenta até animais maiores se for preciso. Come também frutas e carniça.

CONSULTORIA:
JOSÉ GUILHERME CHAUI-BERLINCK
(biólogo do Departamento de Fisiologia do Instituto de Biociência da USP).

SEM FRESCURA

Poucos caçadores são tão vorazes como o tubarão-branco, um carnívoro que caça focas, leões-marinhos, tartarugas, golfinhos, baleias e até outros tubarões. Essas presas fornecem uma boa quantidade de gorduras e proteínas para seu organismo, o que é muito importante porque ele nem sempre encontra bastante alimento e pode ter de passar vários dias sem comer.

Chame a turma e confira dicas para brincar de amigo-oculto de maneiras diferentes e bem divertidas.

Quem você tirou?

AMIGO É PARA ESSAS COISAS

Nem sempre amigo secreto tem de dar presente. Que tal brincar de ter um amigo oculto como se fosse um anjo da guarda?

Escrevam o nome de todos e façam o sorteio. Cada um vai fazer de tudo para ajudar o amigo que sorteou, sem que ele perceba. Vale dar uma força em um trabalho de escola, ajudar a limpar a bicicleta, convidar para um passeio ou emprestar um brinquedo.

No dia marcado, cada um vai tentar descobrir quem foi seu amigo oculto e entregar um cartão de agradecimento.

SECRETO MESMO

Um jeito diferente de fazer a brincadeira é cada um descobrir quem é seu amigo secreto só na hora de entregar os presentes. Para isso é só escolher uma lembrança que possa agradar tanto a um amigo como a uma amiga. Pode ser um livro, um chocolate, um CD ou uma camiseta.

Capriche na embalagem, para disfarçar bem o conteúdo. No dia marcado, cada um sorteia um amigo, dá algumas dicas sobre a pessoa e entrega o presente.

ADIVINHE QUEM É

Na hora de entregar os presentes, você pode desenhar o seu amigo ou fazer mímica até que ele descubra que foi sorteado. Vale, por exemplo, imitar o jeito de ele andar ou desenhar coisas de que ele gosta. Quem se candidatar ao presente fora de hora recebe um castigo.

COM A SUA CARA

Quer ganhar uma lembrança exclusiva? Então que tal cada um fazer um presente especial que combine com o amigo?

Se a pessoa que você tirou gosta de fotos e vive no mundo da lua, faça um porta-retratos decorado com luas. Se ela gosta de ler, faça um porta-revistas ou um aparador de livros.

Solte a imaginação e crie lápis, colares ou bonecos. Vale também oferecer bombons, biscoitos ou outras gostosuras.

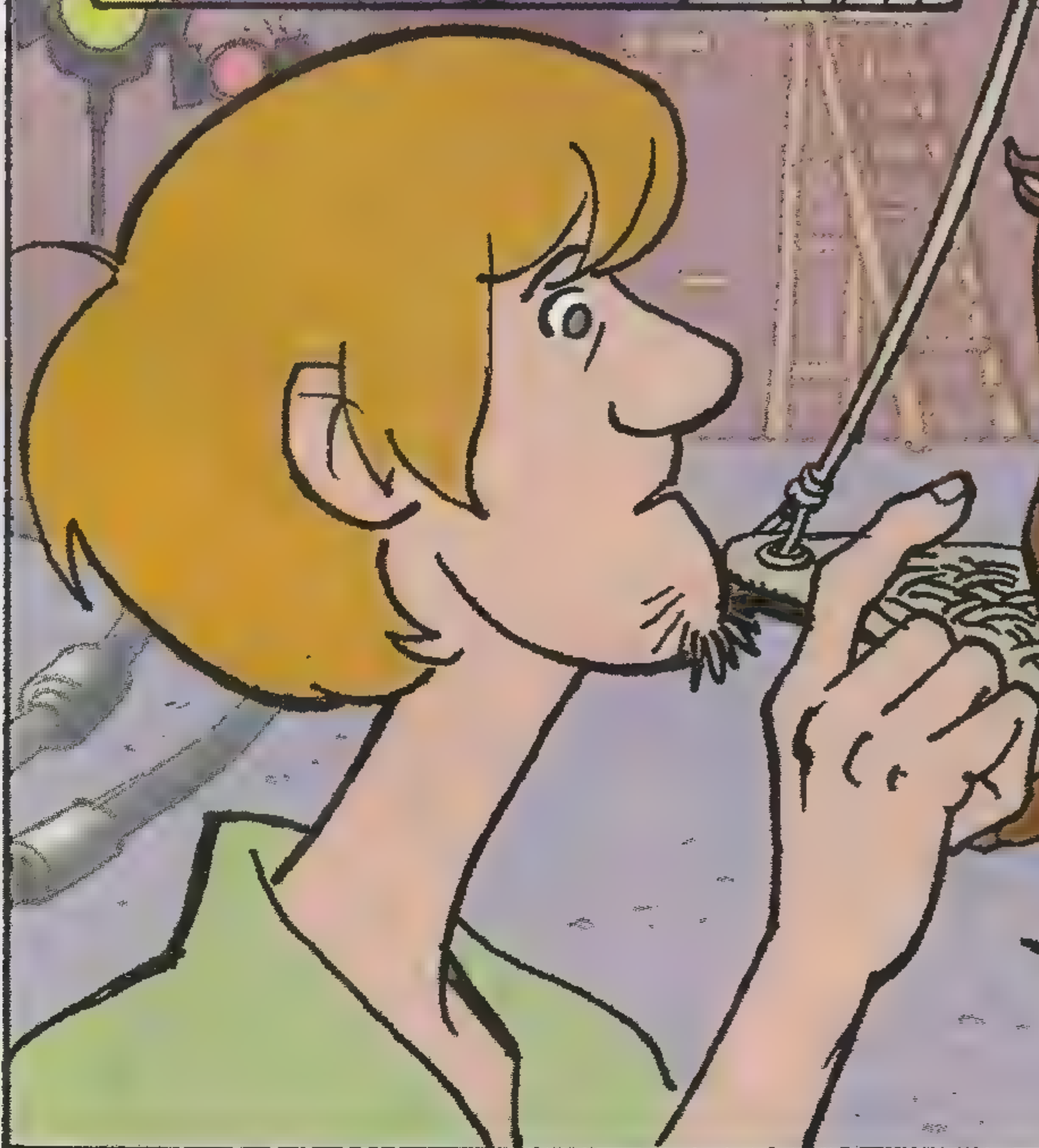
AMIGO-DA-ONÇA

E que tal transformar a brincadeira em um inimigo-oculto? A idéia é que todos caiam na risada ao abrir os pacotes. Como? É só escolher um presente divertido. Se o seu colega é do tipo que se esquece dos trabalhos de escola, pode ganhar uma agenda. O comilão da turma, por exemplo, leva um livro de receitas. O que será que você vai ganhar?

AMIGO VIRTUAL

Você pode fazer amigo-secreto pela internet. Há vários sites em que os grupos se cadastram e fazem um sorteio automático. Assim, ninguém tira o próprio nome e quem quiser envia recados por e-mail sem que ninguém desconfie. Veja alguns endereços e escolha o mais legal:

www.amigosecreto.com.br
www.yas.com.br
www.centraldedesejos.terra.com.br/amigo_oculto

RESTAURANTE e TEATRO
SINISTRO
NHEEC
NHEEC
NHEEC
PALCO SILÊNCIO
AH AH AH AH AH AH
AH AH AH AH AH AH
AH AH
BUUM
BUUM
BUUM
HÃ... TURMA...
...O MONSTRO CHEGOU!

MAS A NOSSA ARMADILHA NÃO ESTÁ PRONTA!
XII... ACHO QUE O FANTASMA NÃO VAI ESPERAR VOCÊS, FRED!
FALOU!
VOCÊS CUIDAM DISSO!
PRECISAMOS DE MAIS CINCO MINUTOS!
DÊEM UM JEITO DE ENROLAR O MONSTRO!
GRRAAAAUURR!
SCOOBY-DOO em
LANCHINHO INDIGESTO
CHRIS DUFFY texto
ERNIE COLÓN arte
PATRICIA MULVIHILL cores
MARCELO ALENCAR tradução

VOCÊ PODE AGUARDAR UM INSTANTE, MOÇO?
ESTAMOS COM PROBLEMAS TÉCNICOS. EH, EH!

VUUUPT!

TÁ COM PRESSA, NÉ?
POP!
POP!

IAAAUUU!

ROUPAS E ACESSÓRIOS
BAM!

CRAA-AC!
NÃO, NÃO! ESTÁ TUDO ERRADO!

EU DIRIJO FILMES DE TERROR E SOUBE QUE HAVIA UM MONSTRO MUITO TALENTOSO POR AQUI! PELO JEITO, ME ENGANEI.
GRRRRR?
PODE CRER!

TSC, TSC. O QUE É ISSO?!
VOCÊ ACHA QUE VAI ASSUSTAR ALGUÉM VESTIDO DE MESTRE-CUCA? TENHA DÓ!
ZIIP!
BAH!

E OLHA SÓ AS SUAS GARRAS. ATÉ AS UNHAS DA MINHA AVÓ SÃO BEM MAIORES!
ELE TÁ PRECISANDO DE MANICURE!

SEJA ORIGINAL! TENTE ALGO DIFERENTE. QUE TAL?
GRRRR! HUNF?

GRAAUURR GRAURR!
RASG RASG RASG RASG RASG

GROOONF!
TÁ! VOCÊ É DO TIPO TRADICIONAL, HEIN?
CERTO!

BEM, VILÕES HUMANIZADOS ESTÃO POR FORA! O LANCE AGORA É SER GIGANTE!
TIPO GODZILLA!

MEU PRODUTOR E EU IMAGINAMOS UM FILME EM QUE VOCÊ ARRASA UMA METRÓPOLE!
PISE NESTE PRÉDIO.

VOCÊ VAI GOSTAR!
VAMOS LÁ!

GRRRR!

CLIC!
LIGAR JATO
DESLIGAR JATO
ISSO! PERFEITO!

TA-BEF
VOCÊ LEVA JEITO PRA COISA!

GRRRRARRR!
UUURGH!
RÁPIDO, SCOOBY! ACHO QUE ELE NÃO GOSTOU DO ROTEIRO!

HÃ... COM LICENÇA, TEMOS DE DISCUTIR DETALHES DO SEU CONTRATO!

HUMMM...
ZUM

EI, TURMA! O FANTASMA É UM MESTRE-CUCA E ACHA QUE EU E O SCOOBY SOMOS O JANTAR!
A ARMADILHA TÁ PRONTA?

QUASE, SALSICHA.
CONTINUE ENROLANDO ELE!
EU TINHA OUTROS PLANOS...

CRUNCH!
AAI!
...MAS VOU SEGUIR SEU CONSELHO!

GRRAUR!
SEBO NAS CANELAS, SCOOBY!

CHUT!
?!?

DECIDIMOS QUE VOCÊ PODE SER O ASTRO DO NOSSO PRÓXIMO FILME DE AÇÃO.
CATA-PLAF!

MAS SÓ SE PASSAR NO TESTE DE LUTA LIVRE, COMBINADO?

NO VALE-TUDO DOS BALOFOS, SEU OPONENTE JOGA O RANGO...
...E VOCÊ NÃO PODE DEIXAR CAIR NADA NO CHÃO!
VUUUUUCH!
GLUP! NHAC! GLUP! NHOC!
GLUP! GASP! GLUP! BURP!
GLUP! NHAM!
GLUP

DESPERDIÇAR COMIDA ASSIM PARTE MEU CORAÇÃO, MAS O SHOW NÃO PODE PARAR!
VUUUUUCH!
GLUP! NHAC! GLUP!
NHOC! GLUP! GASP!
GLUP! BURP!

SUA VEZ, AMIGÃO!

PLUG!

PEGUEI!
PODEM TRAZER O CONTRATO! EU ASSINO.

BOM TRABALHO!
ESSE VALE-TUDO ME DEU FOME...
SCOOBY-DOOBY-DOO!
FIM

Fique de olho

No meio desta turma, não há nenhum príncipe, mas há dois sapos iguais. Você consegue encontrá-los?

Resposta na página 42.

BIRY

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar - São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

Piadinhas

Qual é o cúmulo da habilidade?
[illegible]

O que a aula de matemática e o hospital têm em comum?
[illegible]

O que uma batata frita falou quando caiu da mesa?
[illegible]

O que tem cor de terra, mas não é terra, tem pavio, mas não é vela?
[illegible]

Qual o animal que sempre se dá bem no amor?
[illegible]

Como se chama uma loja que vende fóssil de peixe?
[illegible]

Por que a cobra é um bicho honesto?
[illegible]

O que o tatu disse para sua esposa?
[illegible]

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial: Laurentino Gomes
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Editora de Arte: Priscila Afonso
Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica
Preparadores Digitais: Dinei Balieiro
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Cristiane Yamazato (texto) Eduardo Perácio (revisão), Fabrício Miranda (designer), Fernando Esselin (texto) Nelson Alves Júnior (game) e Tatiana Penido (texto)
www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Diretora de Projetos: Ruth de Aquino **Diretor de Arte:** Carlos Grassetti **Diretor de Redação do Portal Abril:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Contas:** Fábio Santos, João Eduardo Dias, Vlamir Aderaldo **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** Rodrigo Veloso **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036 150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** - SCN - Q.1 Bl. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax. (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls 601/602, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/30/40/50/80, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax. (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax. (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Adalcimar Regina Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax: (43) 3357-1122, fax: ramal24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3227-2855 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, Du'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Cartoon, Disney, Guia do Estudante, Heróis, Herois da TV, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Nova Beleza, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo, Vida Simples **Casa e Bem-Estar:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Faça e Venda, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Ti Ti Ti, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 196, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional.

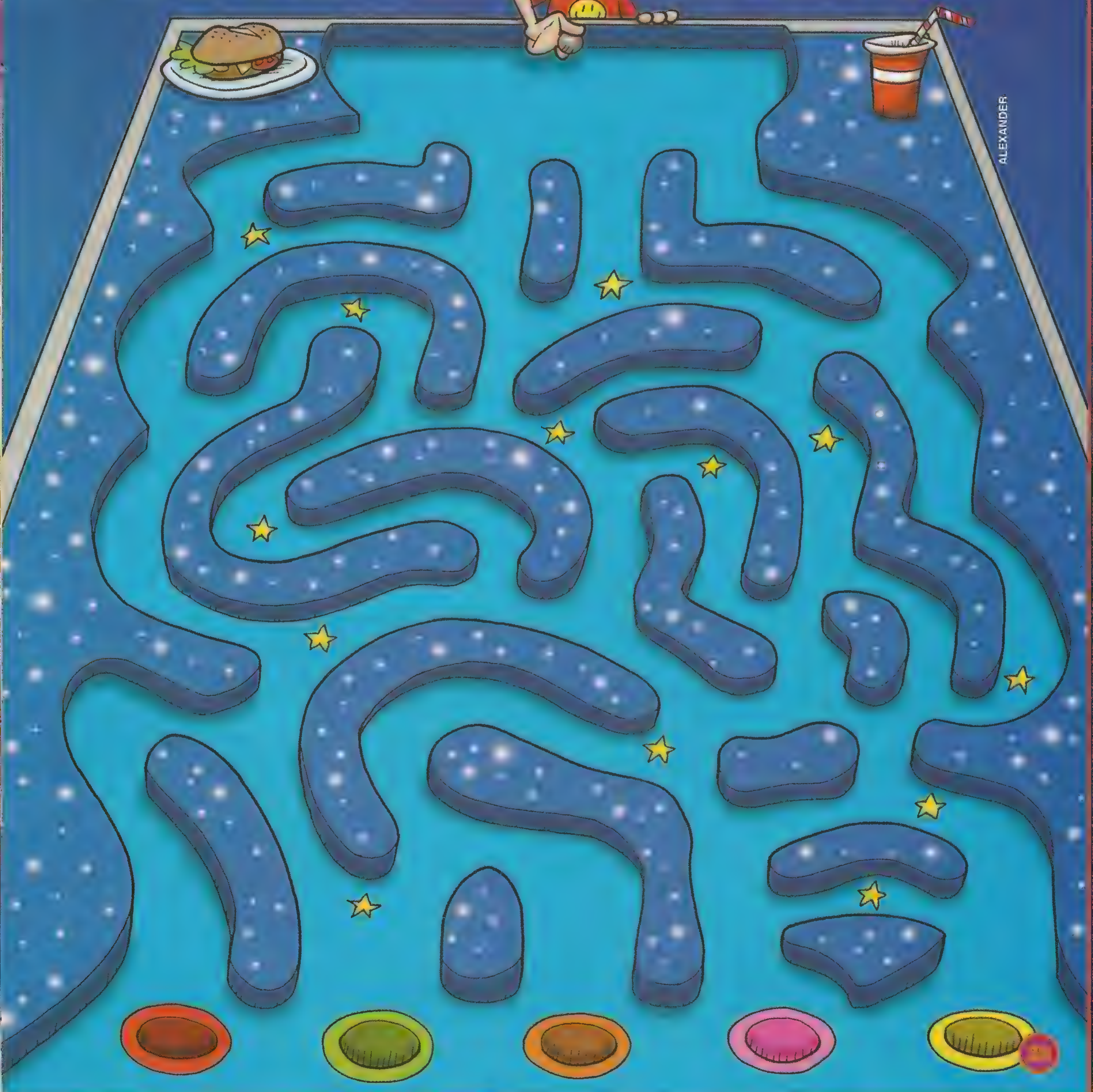
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

PASSATEMPO
LABIRINTO
Você é bom de mira? Então, faça a bolinha rolar por cima de todas as estrelas sem passar duas vezes pelo mesmo lugar e cair em um dos buracos.
Resposta na página 42.
ALEXANDER

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

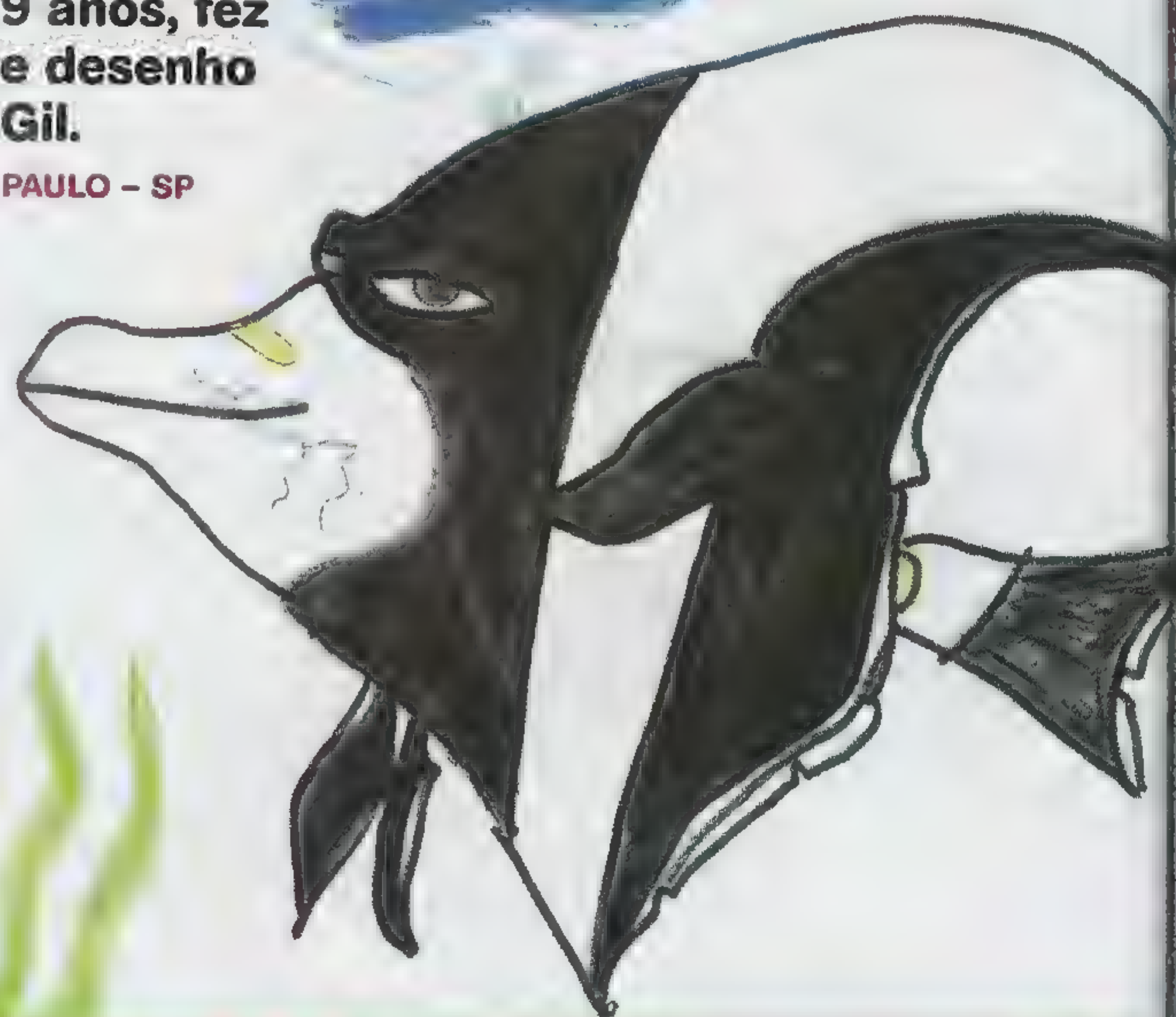
Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

A Priscila Rodrigues, de 10 anos, deita e rola com a RECREIO.
MARINGÁ – PR

Eu queria que vocês ensinassem mais dobraduras.
SÁVIO GOMES MOURA
MACEIÓ – AL

A Lívia Vasconcelos, de 8 anos, adora os animais do fundo do mar.
SALVADOR – BA

A Milena Matsushita, de 9 anos, fez este desenho do Gil.
SÃO PAULO – SP

Nova mensagem
Enviar
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Olá, pessoal da RECREIO!
Não perco nenhuma edição da revista e gostaria de uma matéria sobre a selva.
Mil beijosssssssssssss!
Paula, 7 anos

Olá, galera! Queria, na seção *Bichos*, uma matéria sobre peixes. Eu tenho uma peixinha chamada ZuZu!
Marina Cascaes Bornelli
FLORIANÓPOLIS – SC

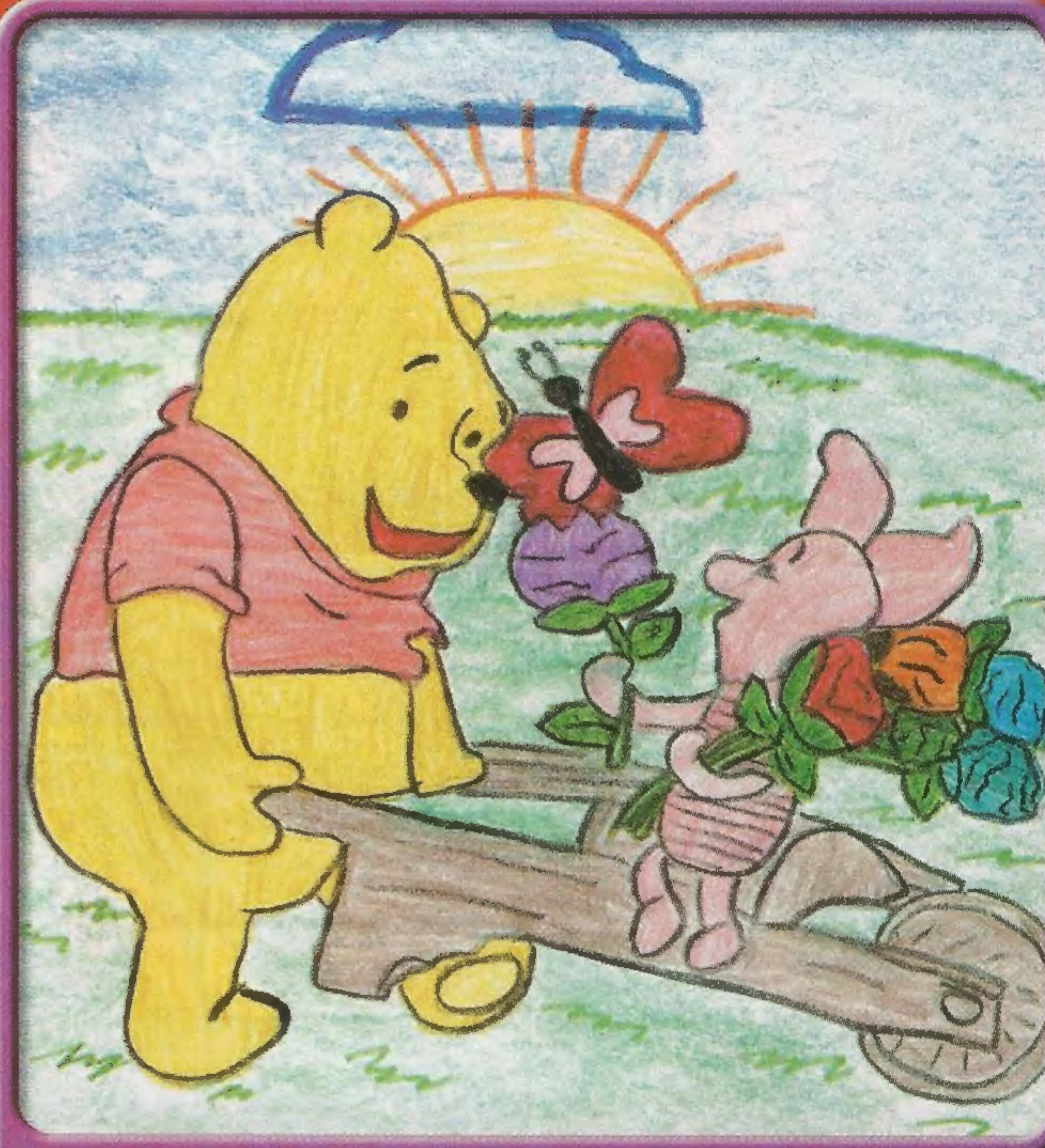
Minhas sugestões:
- *Bichos* – ouriço-cacheiro
- *Natureza* – vulcões
- *Profissões* – médico
- *Quadrinhos* – Meninas Superpoderosas.

BRUNA MARTINS
BELO HORIZONTE – MG

Estes são os irmãos Wiliam e Wellinghton da Silveira.
CRICIÚMA – SC

O Edem Júnior, que fez o Bob Esponja, gosta de Yu-Gi-Oh! e de enigmas.
PORTO FRANCO – MA

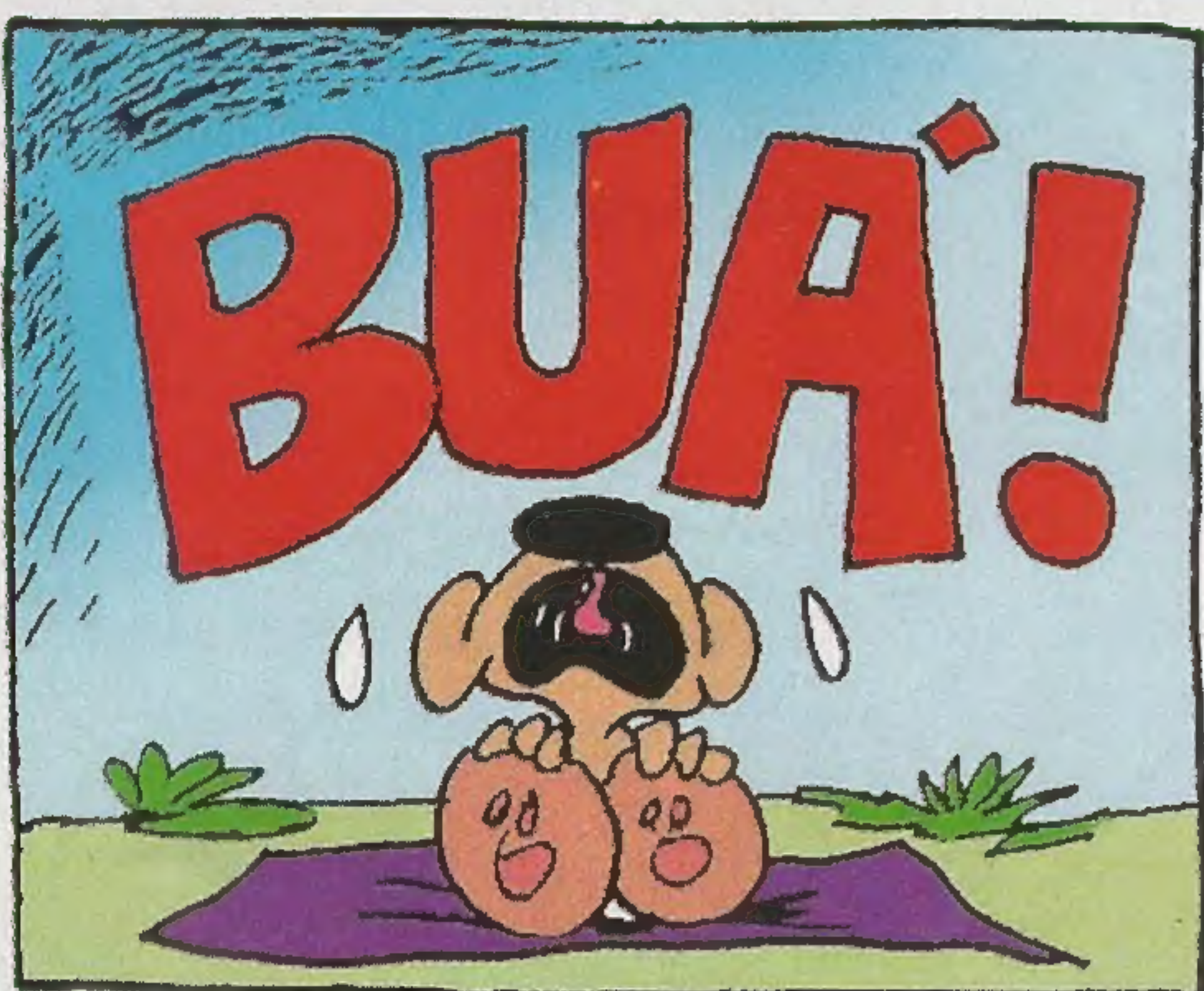
Que tal se vocês falassem sobre cães de grande porte?
WINNIE BAKR
RIO DE JANEIRO – RJ

O Phablo de Souza desenhou a Girafa de Sugilita e está adorando o jogo Trilha do Tesouro.
BRASÍLIA – DF

Foi a Jéssica Lourenço que fez este desenho do Pooh.
MAUÁ – SP

O Thiago Braga Montenegro adora praticar escalada.
FORTALEZA – CE

Este é o desenho do Ricardo de Mello Vaz, que adora aviões.
RIO DE JANEIRO – RJ

Animatiras

por Jean Galvão

Bichos

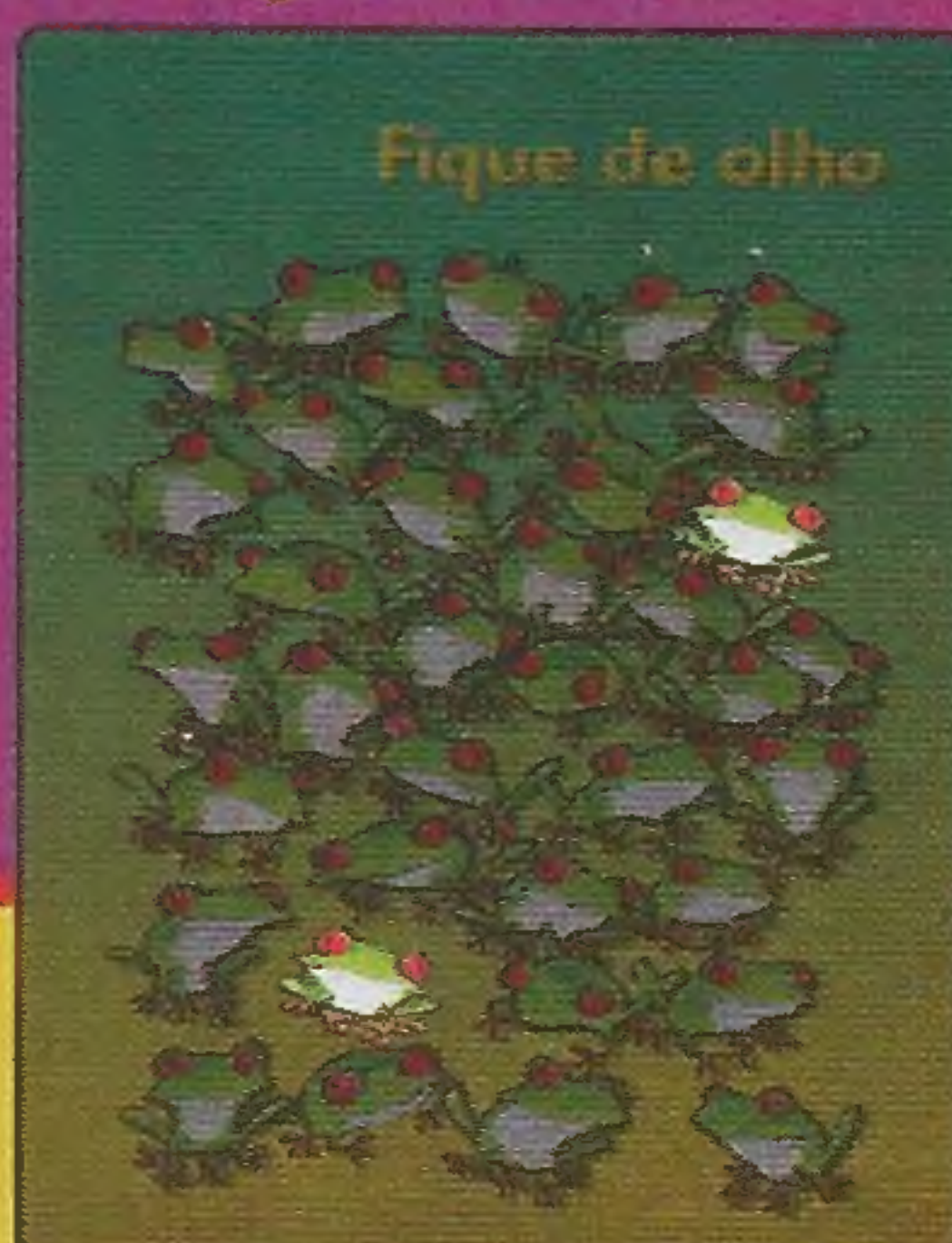
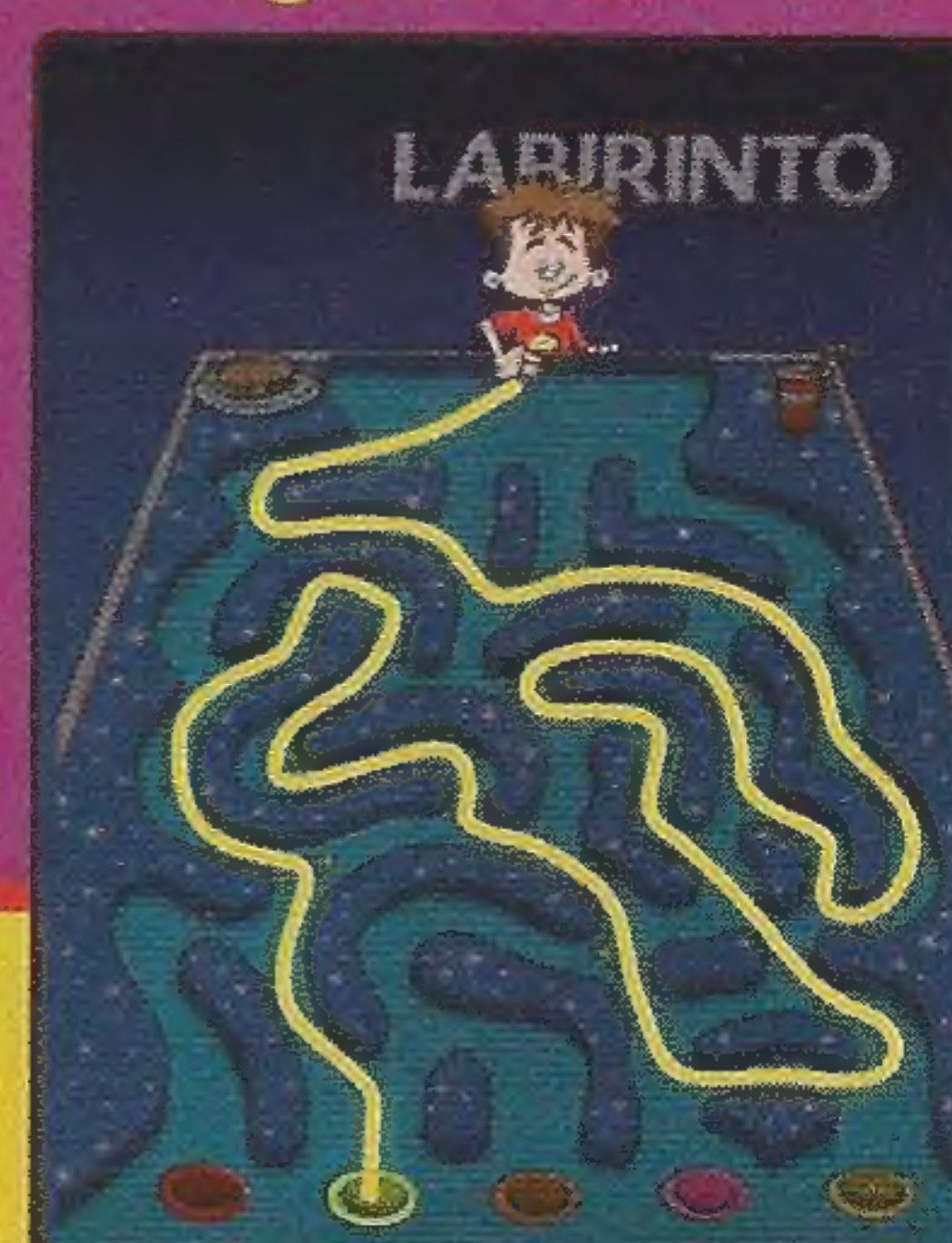
por Patrick MacDonnel

Mamãe Ganso

por Mike Peters

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 37

Página 39

Se liga no desenho mais irado da Galáxia.

Grande estréia dia 10/11

BATALHA DOS PLANETAS

REDE

De 2ª a 6ª
17h30

Domingo
13h30

Participe da Promoção do Toddynho.

Recorte e monte as 6 partes do quebra-cabeça que vem na embalagem. Se formar a imagem correta, você ganhou.

1 Todas as embalagens de Toddynho vêm com 6 partes de uma imagem do Toddynho. Você recorta e monta. Se formar o personagem da forma correta, você já ganhou!

2 Aí, você cola o quebra-cabeça montado em uma folha de papel, escrevendo seus dados pessoais (nome/end./tel./RG) e também qual kit você quer ganhar. Coloca em um envelope e manda para a Caixa Postal 021342-0, CEP 04602-970 - SP. Você pode escolher um Kit Barbie, com uma boneca, uma roupinha de princesa e uma fita de vídeo Barbie Lago dos Cisnes, ou um Kit Hot Wheels, com 1 pista e 3 carrinhos.

Regulamentos das promoções no site www.toddynho.com.br

E tem mais!

Junte 3 códigos de barra de qualquer embalagem de Toddynho.

Coloque em um envelope e mande para a Caixa Postal 021233-4, CEP 04602-970 - SP, para concorrer a 5 viagens com acompanhante para a Costa do Sauípe - BA para brincar na Casa da Barbie e na Arena Hot Wheels. As cartas devem ser postadas até 15/12/03 e a apuração será no dia 22/12/03.

Super Clubs Breezes Costa do Sauípe